NYANIN EN ÇOK SATAN PLAYSTATION®2 DERGİSİ

PlayStation®2 Resmi Dergisi-TR

SAYI 2005/01 FİYATI: 13.50YTL (13.500.000TL)
ISSN • 1305-581X

DEMO DVD'Lİ!!! MGS3, ACE COMBAT 4, KING OF FIGHTERS, FULL SPECTRUM WARRIOR...

K BAKIŞ
UL CALIBUR III
SIDENT EVIL 4
R WARS III:
VENGE OF THE SITH
RTAL KOMBAT:
AOLIN MONKS

CELEME
AN TURISMO 4
ESPLITTERS:
TURE PERFECT
O STAR WARS
D OF WAR
INTER CELL:
AOS THEORY
A STREET
D FEAR



SEKİZ SAYFALIK İNCELEMESİ VE OYNANABİLİR DEMOSUYLA...

METAL GEAR SOLID® 3
SNAKE EATER

POWERED BY LEVEL

TA
GODFATHER
ASTIC FOUR
>PROJECT SNOWBLIND
>BARD'S TALE
>SNK VS CAPCOM: SVC
>HAUNTING GROUND
>VIEWTIFUL JOE 2
>NBA STREET V3
>CONSTANTINE
>PSP OYUNLARI
>HİLELER

KIBRIS FİYATI: 16.50 YTL (16.500.000 TL)
VOGEL BURDA

ayStation®2
RESMI DERGISI-TR

YAYIN YÖNETMENİ
kkol, sakkol@level.com.tr

LU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
yıldız, firat@ps2dergisi.com
ırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
ayrettepe/İstanbul

T YAZARLAR
, elif@ps2dergisi.com
rış, megaemin@ps2dergisi.com
aşaran, hbasaran@ps2dergisi.com
ntuna, tsentuna@ps2dergisi.com
Turan, vturan@ps2dergisi.com

TASARIM
sdan, oguz@ps2dergisi.com

MÜDÜR
n W. Paul

MÜDÜR YARDIMCISI
zerdem

MÜDÜRÜ
demir

İLİŞKİLER MÜDÜRÜ
ar

LAMA MÜDÜRÜ
enker

SATIŞ MÜDÜRÜ
yayla

SERVİSİ
ek, Nihan Özkasap

M MÜDÜRÜ
ker

M ASİSTANI
Çil

KOORDİNATÖRÜ
ekatan

BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
SAHİBİ
n W. Paul
ırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
ayrettepe/İstanbul

BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
M GRUBU

ÜDÜRÜ
umuş, oguler@vogel.com.tr

M MÜDÜRÜ
yun, kyeliz@vogel.com.tr

ÜDÜRÜ
liyagiç, ozdena@vogel.com.tr

M TRAFİKERİ
na, aynur@vogel.com.tr

A ADRESİ
tbaacılık Ltd. Şti.
Bulvarı 3. Bölge 6. Cadde No: 33/A
lıköyü Büyükçekmece - İstanbul
(212) 886 99 89
Sahibi Hasan Sarı
DPP A.Ş.

M YERİ ADRESİ
BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
ırı Sok Gayrettepe İş Merkezi No: 6 B Blok
ayrettepe/İstanbul
(212) 217 93 71,
(212) 217 95 32
aks (212) 217 94 23
web http://abone.vogel.com.tr
ri Faks (212) 238 73 26

ÜRÜ
süreli, aylık

AL VERSİYON
ublishing, 30 Monmouth St, Bath BA1 2BW,
turenet.com

ISSN • 1305-581X

VOGELBURDA

BİZİMLE OYNAR MISINIZ?



İstediğimiz şey hep aynıydı aslında. Aynı şeyleri yaşadık, belki de farkında olmadan. Hangimizin babası kısa boyumuzu hesaba katarak okul zamanı Commodore'umuzu o "dev" dolaba kaldırmadı... Parmak uçlarımızda yükselmemiz boşaydı. O "uzaktaki" kırmızı çizgili beyaz kutuya ulaşmak için kaç defa düzenek kurduk sandalyelerle, kaç defa annemize yakalandık; kaç dakikaydı "oynanmayan süre"yle birlikte yediğimiz azarlar... Oyunların çıkması için sessiz durmak gerçekten işe yarıyor muydu... Beyaz, pikselli "Syntax Error, Ready?" yazısı değil miydi sizi de hayal kırıklığına uğratan... River Raid'i, Buggy Boy'u, Barbarian'ı neye değişirdik... Küçük birkaç diskete, Amiga'ya... Atari'nizden, Spectrum'unuzdan vazgeçmenizin nedeni de "daha büyük adamlar" görmek istemenizdi eski televizyonunuzda. İstediğimiz şey aynıydı, yaşadıklarımız aynıydı, vazgeçtiklerimiz aynıydı. Bir şeyden vazgeçmedik yalnızca; oyun oynamaktan... Şu anda bu sayfaları okuyorsanız eğer, en az karikatürlerdeki yeşil uzaylılar kadar dostunuzuz. Farkında olmadan piksellerimizi paylaştık birbirimizle; renkli yükleme ekranlarımızı, kareden toplarımızı, çıkmayan oyunlarımızı. "Yaşadıklarımıza" geç kalmanız bir şeyi değiştirmiyor. Atılacak yeni gollerimiz, yarışacak yeni pistlerimiz, değiştirecek yeni dünyalarımız ve paylaşmak istediğimiz bir PlayStation 2 dergimiz var. Bunu uzun zamandır istiyorduk, en az sizin kadar. "Sadece" Resmi PlayStation 2 Dergisi'yle birlikte dağıtımına izin verilen orijinal demo DVD'mizle, zengin ve "özel" içeriğimizle – şimdilik– her iki ayda bir burada olacağız. Nasıl derler ana haber bültenlerinin sonlarında; yayında ve yapımda emeği geçen tüm arkadaşlarım adına, bizle bu sayfaları paylaştığınız, burada olduğunuz için hepinize teşekkür ediyorum.

Not: Dergimizi bulamazsanız abone departmanımızdan telefonla isteyebilirsiniz.

F. AKYILDIZ

FIRAT AKYILDIZ yazı işleri müdürü



YAZARLAR
Kim kimdir?



HASAN BAŞARAN
Hasan the Başaran...
Bir Hasan dakikada 15 renkli tartışma çıktısı alabiliyor. Bataklık gibidir, onunla tartışmaya girdiğinizde çıkmanız hemen hemen imkansızdır, battıkça batarsınız. Ama bir yerde bırakır sizi aşağıya çekmeyi. O zaman da her şey için çok geçtir; tartışma hattı: 0800 426...

EMİN BARIŞ
Emin'i kaybettik, hükümsüzdür...
En son "Gran Turismo 4 oynamaya gidiyorum." diyerek evden ayrılan ve bir daha kendisinden haber alınamayan Emin Barış'ın nerede olduğunu bilenler lütfen bize haber versinler. Bir şey değil, yazısını vermedi hala; kayıp hattı: 0800 932...

TUNA ŞENTUNA
Gerçekten sen mi?
Uzun zamandan beri bilim-adamlarının Tuna üzerindeki araştırmaları devam ediyor. Bir insanın (veya hamster'ın) bu kadar kısa zamanda sayfalarca yazı yazabilmesi izleyenleri şaşkına çeviriyor. Nesli neredeyse tükenen bu ırka sahip çıkalım; destek hattı: 0800 550...

VOLKAN TURAN
Aradığınız kişiye şu an...
Dergideki ilk ayını "stres yumağı" olarak tamamlayan Volkan, Yazı İşleri Müdürü'nün bitmek bilmeyen telefonları ve mail'leriyle abandone oldu. Böylelikle ilk aydan bir yazarımızı kaybetmiş olduk. Ne olur daha fazla kayıp vermeyelim; stres hattı: 0800 828...

SADECE BİR ŞEY OKUYACAKSANIZ, BUNU OKUYUN!

10 THE GODFATHER
14 CASTLEVANIA
16 WITHOUT WARNING

ajan

HER NEREDE YAŞIYOR YA DA YAŞATILIYORSANIZ... HABER!

22 SOUL CALIBUR III
30 REVENGE OF THE SITH
32 RESIDENT EVIL 4

kahin

YARININ OYUNLARI BUGÜNDEN...



içindekiler

inceleme

BU İNCELEMELERİ OKUMADAN PARANIZA VEDA ETMEYİN!



replay

ESKİ OYUNLARA YENİ SOLUK...

geri sayım

DVD, FİLM, ALBÜM İNCELEMELERİ, RPS2D ARAŞTIRMASI SAYFA 93'TE







diğer

HEMEN OYN

BU AYIN DEMOLARI!



HOŞ GELDİNİZ

Çam sakızı, çoban armağanı: RPS2D DVD'si!

Neler hissettiğinizi tahmin edebiliyoruz. Bir derginin içinden sağlam bir PS2 DVD'si çıkmasına alışık değilsiniz. Şu an elinizin altında, sadece RPS2D ile birlikte sahip olabileceğiniz dopdolu, özel bir DVD var. Bir diğer deyişle, çıkacak veya yakın geçmişte çıkmış olan PS2 oyunlarının demolarını oynayabileceğiniz "tek" kaynak RPS2D. Kojima'nın son eseri Snake Eater, Namco'dan, belki de türünün en iyisi olan Ace Combat: Squadron Leader ve sizi savaşın ortasına bırakan Full Spectrum Warrior'ı oynadığınızda ne demek istediğimizi daha iyi anlayacaksınız. Şimdiden bir sonraki sayımızda hangi demoları oynayacağınızı düşünmeye başlayabilirsiniz. Şimdi ise, eğlenmenize bakın.

Volkan Turan,
vturan@ps2dergisi.com

SIKÇA SORULAN SORULAR

NEDEN DVD'M ÇALIŞMIYOR?

Açık konuşmak gerekirse, emin değiliz. Eğer DVD'yi PS2'nize koyduğunuzda yükleme olmuyorsa, "reset" tuşuyla konsolu yeniden başlatın ve tekrar yüklemesini bekleyin. Baktınız yine çalışmıyor, hayır DVD'yi kırmayın. Yüzeyinde çiziklerin, kırıkların olup olmadığını kontrol edin ve yoksa DVD'yi bize yollayın (Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul). Sorularınızı ise ps2dvd@ps2dergisi.com adresinden bize ulaştırabilirsiniz.

Not: Bazı çipli PS2'lerde RPS2D DVD'si çalışmayabilir. Bu durumda yapmanız gereken ilk şey... Çipsiz bir PS2 kullanmak. Bu tavsiyemiz. Eğer elinizde çipli bir PS2 varsa ve DVD çalışmıyorsa, çipi devre dışı bırakmayı deneyin. Bunun için de konsolu açarken reset tuşuna bir defa basıp çekmek yerine, "PlayStation 2" logosu ekrana gelene kadar reset tuşunda basılı tutun.

OYUN KAYITLARINA NASIL ULAŞABİLİRİM?

Yüklenmiş oyun kayıtlarına ulaşmak için, ilk başta Hafıza Kartı'nızı (Memory Card) PS2'ye takın ve menülerden Downloads'u bulun (Replay'in içinde). Şimdi istediğiniz bir kaydı seçin ve ⓧ tuşuna basın. İşte size bir David Copperfield numarası! Ne? Adam aslında iple mi uçuyor?

Not: Eğer kartınızda önemli olduğuna inandığınız kayıtlar varsa, yedeklerini alın. Çünkü kayıt sırasında oluşabilecek kayıplardan sorumlu değiliz.







METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Boş verin bilgi toplamayı, karnınızı doyurun!

Kısaca: Uzun zamandır beklediğimiz, beklemekten sıkıldığımız oyun sonunda çıkageldi. Snake'in yeni kamuflaj taktiklerini bu demoda bulacaksınız. Ayrıca artık yemek yemeniz, iyi beslenmeniz de gerekiyor. Ama sizi hasta edecek yiyecekleri de yemeyi deneyin. Neden mi? Sadece deneyin!



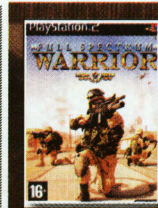




ACE COMBAT SQUADRON LEADER

İstikbal göklerdedir... Ölüm de!

Kısaca: Savaş uçağı kullanmanın nasıl bir his olduğunu anlamak artık bir telefonla... Veya bir RPS2D DVD'siyle evinizde. Füzeyi fırlatın ve gökyüzünü dumana boğun.







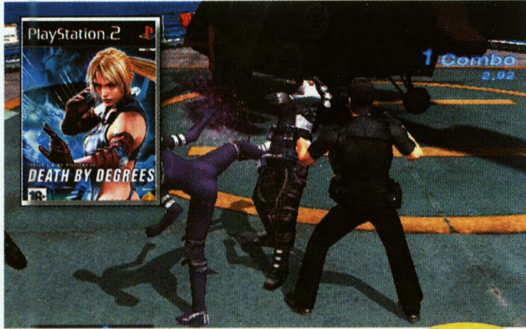
FULL SPECTRUM WARRIOR

Mükemmel bir simulasyon...

Kısaca: Liderlik vasıflarına sahipseniz eğer, işte karargahınız. Miğferinizi takın ve savaş alanına atlayın. Doğru yerde, doğru zamanda olun, doğru kararları doğru askerinize verin. Kahraman olun, tarih sizden bahsetsin.



Ve daha fazlası...
BU SAYININ EKSTRA DVD İÇERİĞİ



04 DEATH BY DEGREES
Güzel, kızgın...

Kısaca: Tekken'in en güzel bayan dövüşçüsü unvanını alan Nina, sıra dışı bir operasyon ile görev başında.

DİKKAT! Nina ile eğitim hareketlerini iyice öğrendikten sonra oyuna başlayın, çünkü kombolar tuşlarla değil, sağ joystick ile yapıldığından alışmakta zorluk çekebilirsiniz.



İNCELEMESİ SAYFA 69'DA!

05 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2
Vogel'e iki XL Pizza, 20 tavuk kanadı, 2.5 litrelik Cola...

Kısaca: Grafikleri bu kez daha çizgi filmsi, lezzetiyse yine mısırlı, mantarlı bir pizza kadar iyi. Ninjalarımız Shreder'ı bertaraf etmeye çalışıyorlar.

06 MEGAMAN X8
Yıllanmış bir şarap tadı, Megamen...

Kısaca: Atla, zıpla, önüne geleni patlat ve her şeyi topla... Şeklinde devam eden, ikinci bir karakterle de oynamaya izin veren, eğlenceli mi eğlenceli bölümler içeren bir demo, sizi bekliyor.





İNCELEMESİ SAYFA 77'DE!

07 LEGEND OF KAY
Botlu ve kürk giymiş bir kedi mi?

Kısaca: Bilemediniz! Ne Van kedisi, ne de Garfiled. Bu başka kedi! Önüne geleni kılıçtan geçirebilen bir tekir kendileri. Nasıl olduğunu merak ediyorsanız, sadece "hemen oynayın!"

08 KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT
Eski dostlar...

Kısaca: Tüm old-school dövüş oyuncularının gönlünde taht kuran KOF, bu sefer 3D olarak karşımızda. Yeni animasyonları ve hareketleri merak edenler için DVD'yi yemek serbest!



AJAN SPY
En son haberler!

STOLEN
İşte karşımızda "hit" olmaya aday bir oyun. İçinde kadın hırsızlarının, komplo teorilerinin, müze soygunlarının olduğu, Tomb Raider ve Metal Gear çeşnili, aksiyonu bol bir hikaye... Daha fazlasını bu bölümde bulacaksınız.

THE GODFATHER
Dergide de hakkında bilgi bulabileceğiniz "Baba"nın oyunu GTA tarzında olacak ve filmdeki birçok tanıdık yüzü içerecek. Dergi olarak, Brando'nun modellemesini görünce toplu halde şaşırdık. Ustaca bir iş çıkarıldığı kesin.



KAHİN MONITOR
Denediğimiz oyunlar...

RAINBOW SIX LOCKDOWN
PS2'de pek tutulmayan RS serisini güzel günlerin beklediğini düşünüyoruz. Fazla silah çeşidi, bol ekipman ve aksiyon dozu artırılmış gerçekçi bir RS kulağa hoş geliyor, değil mi?

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
İster sevin, ister sevmeyin, Sam Fisher'ın gizlilik temalı aksiyon oyunlarına kattıklarını inkar edemezsiniz. Bu son macerada; daha fazla hareket, daha fazla kötü adam ve daha fazla yapabileceğimiz hareket var. Bıçağınızı çıkarın ve gölgelerle yeniden buluşmaya hazırlanın.







REPLAY REPLAY
Sizden gelenler...

AYIN GOLÜ
Arkadaşınıza attığınız golleri defalarca izliyor musunuz, sinirlenmesine aldırmadan? "Ben en iyisiyim, Kral Arthur'u tanımam!" mı diyorsunuz? Bir saniye, büyük konuşmayın! Önce DVD'deki birbirinden güzel golleri izleyin, sonra tartışalım.



GERİ SAYIM COMEDOWN
Brothers in Arms...

BROTHERS IN ARMS
Bitmek tükenmek bilmeyen 2. Dünya Savaşı'nın konu olarak alındığı Brothers In Arms'tan ilginç video ve ekran görüntülerini burada bulabilirsiniz. Oyunda en çok dikkat edeceğiniz şey taktikler olmalı.

posta

HER SAYI: SİZDEN MEKTUP BEKLİYORUZ! YOLLAYIN, YAYINLAYALIM!

Adres: Resmi PlayStation 2 Dergisi, Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul.
E-mail: posta@ps2dergisi.com

YAZ-ÇİZ!
PS2 oyunları ya da dergimizle ilgili kafanızı kurcalayan herhangi bir şey hakkında bize yazmaktan çekinmeyin. Dergiyle ilgili yeni fikirlere, eleştirilere tamamen açığız. Gelen her mektubu okuyacağımız kesin, ama yayınlama garantisi veremiyoruz tabii.

ayın mektubu

TARUMAR PS2!

Eski bir PC'ciyim ve yedi yıldır PlayStation (1 ve 2) kullanıyorum. PS2 aldıktan sonra PC'yi sadece Internet için kullanır oldum. Önceleri oyunların orijinallerini bulamadığım için kopyalarını satın alıyordum, ancak DVD-ROM'um bu oyunlardan biri tarafından tarumar edildikten sonra mümkün olduğunca orijinal oyunları tercih etmeye başladım. Şimdi tek sorunum oyunları satın almadan önce PC'de olduğu gibi deneme olanağımın bulunmaması. Internet'teki bazı sitelerden yüksek notlar alan oyunlar da dahil olmak üzere pek çok oyun için paramı sokağa attım diyebilirim.

Derginizin benim durumumdaki PS2 oyuncularına faydalı olacağına inanıyorum. Eminim sıkı bir dergi hazırlıyorsunuzdur, ama keşke derginin yanında oyun demoları ya da en azından oyun videoları içeren bir de DVD de verseniz. Neyse, ne olursa olsun derginizi takip edeceğim anlaşılan. Kendinize iyi bakın.
Pelin Murat, İstanbul

Aslında ilk sayımızla sorunun cevabını da vermiş oluyoruz. Dergiyle birlikte bir demo DVD'si zaten veriyoruz. DVD ile ilgili detayları 6. ve 7. sayfalarda bulabilirsin.




Hala Slim PS2 almadınız mı?

NASIL DESEM...

Derginin çıkacağını duyunca çok heyecanlandım ve size mail atmak istedim. Kendimi ilk defa canlı yayına katılmış gibi hissediyorum. Açıkçası ne soracağımı da bilmiyorum. Sadece bir "Merhaba" demek istedim. Demiş de oldum zaten. Neyse, umarım uzun soluklu olursunuz. Kendinize iyi bakın.
Fatih Mutlu, İstanbul

Eheh, bunlarla içindekini görebiliyorum!

Sevgili Fatih; terli terli su içme, güneşte fazla kalma. Biz, RPS2D ekibi olarak gece gündüz çalışmakta ve bu dergiyi engin denizlerin hırçın dalgalarına bile dayanıklı hale getirmek için uğraş vermekteyiz. RPS2D Antartika'da bile tutunabilecek şekilde tasarlanıyor. Aerodinamik uzmanlarıyla... Sanıyoruz ki kendimizi ifade edebildik.

POSTER DELİSİ!

1. Video veya demo DVD'si verecek misiniz?
2. Oyun posterleri vermeyi düşünüyor musunuz? (Verin n'olur!)
3. PS3'le ilgili haberleri/gelişmeleri dergide bulabilecek miyiz?

Ali Berk Tümer, İzmir

1. Şekil A'da (yoksa boş verin, zaten bir şey ifade etmiyordu) görüldüğü üzere içi tıka basa dolu "özel" bir DVD veriyoruz.
2. Planlarımız arasında şimdilik yok, ama ileride, olabilir.
3. Evet, tabii ki.



Hani GT4'te hasar modellemesi yoktu ya?! Kahretsin ya!!!



KES YAPIŞTIR

RPS2D İÇİN NE DEDİLER? INTERNET'İN NABZINI TUTTUK!

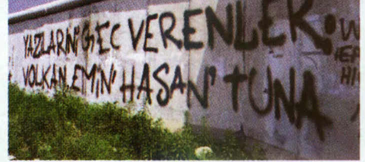
Michbro (Lideris Ruhus), forum
Bu güzelliği yaptığınız için çok teşekkür ederim, sınıf, sınıf... Ey konsol severler, ne olur şu çıkacak müthiş derginin değerini bilelim. Sabun köpüğü gibi olmasın bu kez!

Gordon_Freeman (Objektifus), forum
Türk oyun piyasası güçleniyor. Sonunda bir konsol dergimiz de oldu. Konsolum olmasa da güzel bir şey.

Scare (Zortatminolanus), forum
Demo DVD olsa iyi olur.

Orçun (Parabasanus), e-mail
Çıksın da 20 YTL olsun.

Ali (Duygusalyapıyasahibus), e-mail
Uzun zamandır beklediğim bir şeydi bu. Şu anda çok duygusal anlar yaşıyorum. Sağ olun.



Yazı İşleri Müdürü'müz bazen acımasız olabiliyor.

RESMİ PLAYSTATION 2 DERGİSİ OKURU

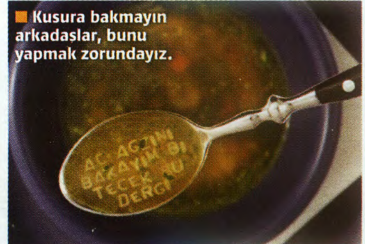
İki yıldır Official PS2 Magazine UK dergisini alıyordum (bu derginin özellikle DVD'si süperdi). Yanılmıyorsam eğer, aynı derginin Türkiye versiyonunu çıkarıyorsunuz. Yanılıyor muyum? Bunu soracaktım.
Suat Erdemli, Ankara

Tam 12'den vurdun ve bizden bir PS4 kazandın Suat! Tebrikler! Haha, çok şakacıyız (pardon). Tahminin doğru ama. OPS2M'nin (İngiltere) Türkiye versiyonunu hazırlıyoruz, ama içeriği değiştirme şansına da sahibiz.

ESKİ SAYILAR

Xbox sahibi olmama rağmen derginizin çıkacağını duyduğumda çok sevindim. PS2'ye özel oyunlardan mahrum kalmak hiç hoşuma gitmediği için, derginizle birlikte iyi oyunları da takip edebilecek ve belki bir PS2 sahibi olmak için çalışmalara da başlayacağım. Sizce PS2 almak için geç mi kaldım?
Mehmet Ocak, İstanbul

Rahatlıkla söyleyebiliriz ki PS2 almak için hiç geç değil. PS2 hala birçok iyi oyun bekliyor ve PS3 çıktıktan sonra bile yepyeni oyunlara kavuşacak (PSOne'ı hatırlayın). Sen de dergimizi alarak hem PS2'nin en iyi oyunlarını görecek, hem de hangi oyunlarla ne zaman karşılaşacağını bileceksin. Hiçbir şey için geç değil. Üstelik PS3 bilgileri de yine bu dergide olacak.



Kusura bakmayın arkadaslar, bunu yapmak zorundayız.

"BABA"NIN YENİDEN DOĞUŞU



BASKIYI DURDURUN • BASKIYI DURDURUN • BASKIYI DURDURUN • BASKIYI DURDURUN •

PSP İÇİN DE Mİ?
Şu anda aldığımız bir habere göre The Godfather sonbaharda PS2'yle birlikte PSP'ye de çıkacak! PSP versiyonunun, PS2 versiyonuyla birebir aynı mı olacağı, yoksa daha mı farklı olacağını gelecek aylarda öğreneceğiz; bizden hiçbir şey kaçmaz!

33 YILIN ESKİTEMEDİĞİ MUHTEŞEM YAPIT THE GODFATHER PS2'DE!

Çıkışına yaklaştıkça iyice sabırsızlanmamıza neden olan oyundan, reddedemeyeceğiniz son bilgiler...



Yeni bir film çıkar, filmi izlemeden oyununu oynarız. Bazense varolan filmlerin oyunlarının yapımına karar verilir, ortaya The Godfather çıkar. Son 35 yılın en iyi filmlerinden biri olan The Godfather'ın (aslında bir üçleme), şu ekran görüntülerine baktığınız oyunu bir şeye benzemezse eğer, çok büyük bir hayal kırıklığı yaşayacağız.

Filmdeki ünlülerin yerine, Corleone Ailesi'nin korumasındaki sıradan biri olarak yer alacağız oyunda. Bunun kulağa kötü geldiğini düşünenler bir de şu açıdan baksınlar: Arka planda yer alarak hem önemli sahneleri dışarıdan izleyip yorum yapabileceğiz, hem de tüm ünlü isimlerle bir şekilde iletişim kurabileceğiz. Ayrıca The Godfather'ı ünlü bir isim olarak oynamak tehlikeli olabilir. Connie'nin düğününde Michael'ın ölümüne sebep olarak oyunu çıkmaza sokmak istemezsiniz, değil mi?

ÜNLÜ İSİMLER & FARKLI HAYATLAR
Filmin fanatikleri için sayfada yer alan ekran görüntülerindeki en heyecan verici olay filmdeki yardımcı oyuncuların varlığı olacaktır. Mesela diğer sayfanın sağ köşesindeki Salvadore Tessio ve Luca Brasi'yi filmdeki hallerinden ayırmak çok zor! Yüzlerindeki detaylara ve modellemelerine ise hayran kalmamak elde değil.

Karakterler yerine olaylarla ilgilenenlerse Mafia tarzı araba takip sahnelerine, arabadaki mafya üyelerinin birbirlerine açtıkları ateşe ve sokak kavgalarına dikkat etsinler lütfen. Yine bu sayfalarda yer alan sokak kavgası sahnesinde, ilk filmdeki Genco Olive Oil'in önünde Sonny Corleone'un kayınbiraderini nasıl da pataklandığını görüyoruz.

Tabii böyle sağlam bir hikayenin üzerine oynanısın nasıl oturtulacağını biz de merak ediyoruz. Bizce eski film görüntüsü verilmiş, daha çizgisel oynanısı olan bir Grand Theft Auto çıkacak ortaya (belki Mafia'ya da benzetebiliriz). Fakat şu ekran görüntülerine, bu kadar detaya ve The Godfather'ın orijinal hikayesinin sanal ortama bu denli özenilerek aktarılmasına bakılırsa, yakında "reddedemeyeceğimiz bir teklif" alacağız. ■ TŞ

BİR GÖREVİ TAMAMLAMANIN ÜÇ FARKLI YOLU



■ UZLAŞMACI TUTUM
Şiddet yanlısı değilseniz, gelin bu zarfları dağıtalım. Her zarfta bir miktar para ve bolca beyin gücü yatıyor.







İtiraf edin, bu şehri ele geçirmek istiyorsunuz.

GÖRÜNTÜLERDEN ETKİLENİNCE

Bu kadar çok ekran görüntüsü, bu kadar bilgi derken en sonunda kendimizi filmin başında bulduk. Lütfen bizi bir süre rahatsız etmeyin.

SONUÇLAR

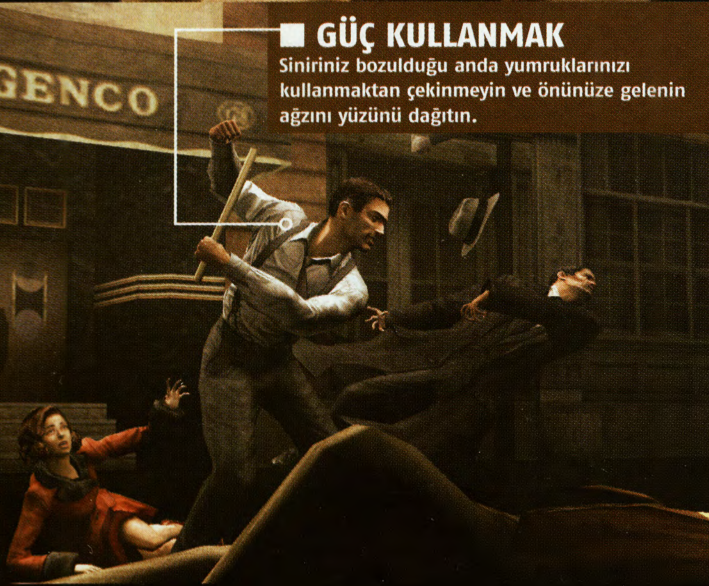
Ekran görüntülerini laboratuara yollayıp dikkatlice incelettirdik. Test sonuçlarında tahmininizden daha fazlasını bulduk. İşte rapor:

LUCA BRASI

Kafası bir çocuğunkinden fazla çalışmayan Luca Brasi, filmde çok kısa bir süre görünüyordu, fakat ne denli pis bir herif olduğunu (Don Vito'nun teklifine olan yardımından dolayı) öğrendikten sonra ondan nefret etmekten kendimizi alamadık. Filmde boğulmaktan öteye gidemese de, oyunda ondan daha fazla hareket bekliyoruz.

SALVADORE 'SALLY' TESSIO

Bay Tessio, The Godfather'ın sonlarına doğru ancak ortaya çıkıyordu, ama Don Vito'ya olan ihanetini göz ardı etmek mümkün değil. Buradan da onun her türlü yan görevde yer alabileceği ve mafyadaki yüksek rütbesinden dolayı her türlü işin arkasında olabileceği sonucuna vardık. Ona karşı özel bir sempatimiz yok, hatta elimize fırsat verilirse elimizin tersiyle (cidden birine vuran var mı elinin tersiyle?) iki tane çakmak da istiyoruz. Bu olanağın bize sağlanması dileğiyle...



GÜÇ KULLANMAK

Sinirin bozulduğu anda yumruklarınızı kullanmaktan çekinmeyin ve önünüze gelenin ağzını yüzünü dağıtın.



TETİKÇİ OLMAK

Her normal insanın seçeceği yol bu olacaktır. Tek dostu silahlar, tek düşmanı da geriye kalan her şeydir. En güçlüyü oynamak isteyenlere...

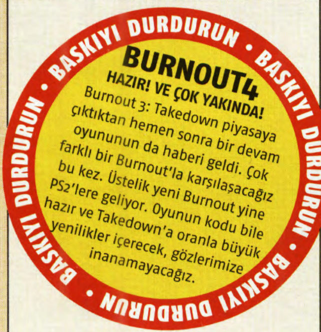
BUNLAR DA NEREDEN ÇIKTILAR?

ŞŞŞŞŞŞŞTTT... SIR TUTABİLİR MİSİNİZ?

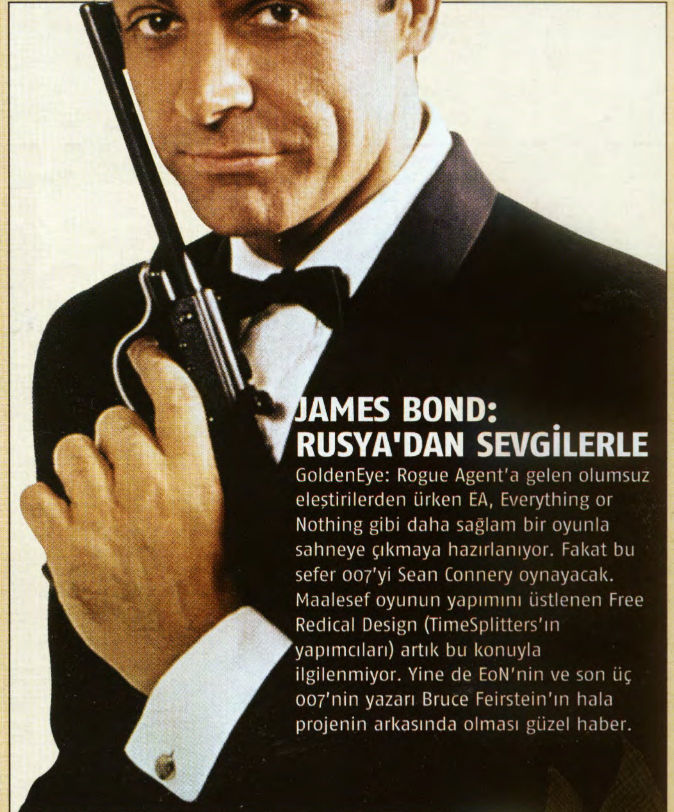
Electronic Arts'ın listesi açığa çıktı!



Hollanda tabanlı bir internet sitesi, Electronic Arts'ın yapım aşamasında olan oyunları hakkında bilgiler yayınladı. Bu listede yer alan bazı oyunlar, misal Batman Begins, zaten yaz aylarında bekleniyor, fakat diğer oyunların birçoğu yıl sonu ve hatta diğer yıl için (ki burada PS3 dedikoduları geçmeye başlıyor) planlanıyordu. Tabii bu kadar bilginin bir anda ortaya çıkması EA'yı pek de mutlu etmemiş gibi görünüyor. Konu hakkında yorum yapmayan EA ayrı bir yerde dursun, gelin içimizi kıpır kıpır (Kırpık'ı hatırlayan var mı aranızda?) yapan bu oyunlara bir göz atalım. SSX4 ve Burnout 4'e dikkat! ■ TŞ



BURNOUT 4
Kasım ayından beri bunu biliyorduk; "sürpriz oldu" dersek yalan olur.



JAMES BOND: RUSYA'DAN SEVGİLERLE
GoldenEye: Rogue Agent'a gelen olumsuz eleştirilerden ürken EA, Everything or Nothing gibi daha sağlam bir oyunla sahneye çıkmaya hazırlanıyor. Fakat bu sefer 007'yi Sean Connery oynayacak. Maalesef oyunun yapımını üstlenen Free Redical Design (TimeSplitters'ın yapımcıları) artık bu konuyla ilgilenmiyor. Yine de EoN'nin ve son üç 007'nin yazarı Bruce Feirstein'ın hala projenin arkasında olması güzel haber.



BLACK
FPS'lerin konsollardaki kurtuluş umudu olarak nitelendirilen Black, halen 2006 başı çıkış tarihini koruyor. E3'te sadece sınırlı bir basın grubuna tanıtılan oyunda en fazla "silahlar" dikkat çekmişti. Söylentilerin aksine kesinlikle PS2 için tasarlanan oyun aynı zamanda ara sahnelerle bölünmeyen, kesintisiz bir aksiyon sunacak.



'GİZLİ MARVEL PROJESİ'
Aslında bunun pek gizemi kalmadı. Büyük ihtimalle Marvel Imperfects'ten bahsediliyor. Ünlü Marvel karakterlerinin EA'nın kahramanlarına karşı mücadele vereceği bir dövüş oyunu. Açıkçası ben merakla bekliyorum. Bakalım EA, Capcom ve Namco'yu tahttan indirebilecek mi?

FIFA 2006
Pro Evolution Soccer 5 gelirken FIFA 2006 mı?

FIFA STREET 2
FIFA, FIFA Street... Bunlar boş şeyler (değil mi?).



SSX 4
SSX serisi her zaman başarılı olmuş olsa da, bir kısım medyadan (mesela 14 yaş altı gençlerden) çok fazla ilgi çekmedi. SSX 4 nasıl olacak bilemiyoruz, ama daha fazla kar, daha uzun bir dağ yamacı bize yeter de artar bile. Sabırsızlığımız son raddede.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Araba modifikasyonu modası geçmiş olacak ki, Need for Speed de özüne dönmeye karar vermiş. Sanırım en son High Stakes'te polislerden kaçıyorduk. Most Wanted'da polisler yeniden peşimize düşüyor ve bu sefer daha acımasızlar. Gazı köklemenin vakti geldi sanki?

VE...
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
Cedric'in öldüğünü biliyordunuz değil mi? Pardon!

TIGER WOODS PGA TOUR 2006
Golf oyunu muydu, neydi ki bu? İlgilenen varsa aranızda, sevinecek.

URBZ 2
Ama yetti bu Sim oyunlarından. Yetmediyse...

YOLLARIN KRALI

DİJİTALDEN GERÇEĞE

Yeni bir GT4 arabası... Ve sanırız bu sefer gerçek...



Gran Turismo 4'ün ne kadar gerçekçi gözüktüğünü görmek istiyorsanız, GT4 incelemesine bakmanız yeterli. Polyphony Digital'ın bu gerçekçilikle ve yarattığı şaheserle araba üreticilerini nasıl etkilediğine tanık olmak istiyorsanız, maalesef geç kaldınız. Burada gördüğünüz sarışın, sınırlı üretim bir Gran Turismo 4 Nissan 350Z'den başka bir şey değil çünkü. Olan oldu ve bu araç sokaklardaki yerini aldı (yeri neredeydi ki?). GT4 yapımcıları tarafından özel olarak tasarlanmış araç iskeletini alın, üstüne sarı veya siyah boya atın, motora 20 beygir daha ekleyin ve saatte yaklaşık 260km hız yapabilen bir canavara (kurabiye?) sahip olun. Fiyat mı? Fiyat konusunda ısrarcı olmayın derim. Israrcıysanız, 75.000 YTL'ye veda etmiş olmalısınız. Bir de gümrük, vergi derken... Ama durun, size iyi bir haberim de var. Bu aracı satın alırsanız, yeni bir PS2'ye ve GT4'ün bir kopyasına para ödemek zorunda kalmayacaksınız! Nasıl? Sevindiniz değil mi? Vurmayın... ■ TŞ





Bu inanılmaz Nissan 350Z'yi gerçek hayatta kullanma şansınız var, biliyorsunuz değil mi?





TİTREŞİMDEN ŞOKA GEÇİŞ

Sony bir şeyleri "ödünç" alırken artık daha dikkatli olacak!



PS2 gamepad'inizi alın ve dikkatlice bakın. Elinizde kendi etrafında dönen çubukla desteklenmiş, vücudunuza, merkezi olmayan dalgalar yayan bir cihaz olduğunu biliyor muydunuz? Titreşimin teknik adının bu olduğunu ben de bilmiyordum, halen de duyduklarıma emin olduğumu söyleyemem.

Bilgisayar arabirimi üreticisi olan Immersion, bahsedilen "dalga yayar" parçasının patentinin kendilerine ait olduğunu belirterek, Sony'nin Dual Shock gamepad'lerinde bu parçayı haberleri olmadan kullandığını iddia etti. Ve açtığı davayı da kazandı. Immersion'a 87 milyon dolar tazminat ödemek zorunda kalan Sony, bu parçanın kullanım hakkı için 27 milyon dolar daha ödemek zorunda.

PS3 çıkmadan Sony'yi kaybetmek istemeyiz değil mi? O yüzden şu kulplu İş Bankası kumbarasına bir-iki kuruş da siz atın, yavaş yavaş ödeyelim şu paraları. ■ TŞ



Dual Shock'ın olay çıkaran parçası!





AĞLAMA YAVRUM, SİLİNİR

Far Cry, grafiklerinden çok, sinirli (!) yapay zekasıyla dikkatleri toplamıştı. Uzun süredir yapım aşamasında olan Far Cry: Instincts ile tam bu zevki konsollarda yaşayacakken, ertelendiği haberini aldık. Bir ay önce piyasada olması gereken oyunun yeni çıkış tarihiyse açıklanmıyor. Tahminimizce Kasım'da buralarda olur.

İTALYAN BOĞASI

Bir yandan GT4, diğer yandan NFS: Underground, Forza Motorsport derken, sonunda işin içine İtalyanlar ve Squadra Corse Alfa Romeo da (SCAR? Full Metal Alchemist? Alaka?) karıştı. Milestone gibi fazla tanınmayan bir firma tarafından hazırlanan SCAR, aklınıza gelebilecek tüm Alfa Romeo araçlarını barındıracak. Hepsi Ferrari olsa ilgilenelim diyeceğim de, Ferrari'li olan da (F355 Challenge) bir şeye benzememişti.

SEGA SONY'YE KARŞI

Bu sözü duymayalı uzun zaman oldu (Dreamcast'lerini saklayanlar?). SEGA tekrar donanım işine giriyor, ama bu sefer amacı biraz farklı. Sony'nin Aibo'suna rakip olarak tasarlanan iDog (Apple esintileri görüyorum), üstünde bestelenebilecek müziklerle uyumlu olarak dans edebilecek. Size olan bağlılığını da üstündeki ışıklarla gösterecek olan iDog'a kötü davranırsanız kornasını "Korn!" diye öttürmekten de sakınmayacak.



PSP'NİN FARKLI YÖNLERİ

PSP'DE TV!

Bu kadar çabuk olmasını beklemiyorduk!



Tatile çıktınız diyelim. Bahama'lardasınız (saygılar). Ve bununla birlikte CNBC-e'deki Desperate Housewives dizisinin bir bölümünü bile kaçırsanız depresyona giriyorsunuz, o derece bağımlısı olmuşsunuz (kendinize gelin). Yanınızda da bir PSP, geniş bant bir internet bağlantısı ve bir de mayonuz var ("mayonez" diye okudum, cidden - FA). Bu durumda yapmanız gereken şu: Mayonuzu giyin, PSP'yi bir kenara bırakın ve en yakındaki bikinili canlıya doğru yol alın. PSP'nin oyun desteği, MP3 çalması, resim göstermesi ve UMD filmler oynatması Matematik ders kitaplarına bile girdi. Peki 1GB'lık Memory Stick'lerin takılabildiği bu alet, neden başka video formatlarını da oynatmasın ki?

Şu anda bile "vob" uzantılı dosyaları oynatan PSP, çok yakın bir gelecekte Internet'ten indirebileceğiniz video dosyalarını (fragmanlar, TV dizileri, klipler, filmler) rahatlıkla oynatabilecek. Sağlam kaynaklardan edindiğimiz bilgiler ışığında, bir internet sitesinin şu anda para karşılığında bu tip videoları pazarlamak üzere hazırlandığını söyleyebiliriz. Üstelik yasal olarak... Tabii henüz onaylanan bir şey yok ortada. Yine de şimdiye kadar her türlü elektronik cihazın modifiye edildiğini ve elimizde video oynatmaya uygun, 1GB depolama kapasitesi bulunan bir canavarın bulunduğunu düşünürsek, ihtimaller bu haberin doğruluğunu destekler yönde olacaktır. ■ TŞ

PSP ŞÖLENİ! Avrupa'da PSP'yle aynı anda çıkacak oyunlar için 78. sayfayı çevirin.



Susan bu yeni arkadaşlığı onaylayacak mı? Bütün olanlara göz yumup Mike'a olan hislerini yüreğine mi gömecek? İşte bunları öğrenmek için bir PSP almanız gerekiyor.

GECELERİN EFENDİSİ

Symphony of the Night'ın üstünden çok uzun süre geçti.

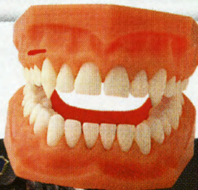
Castlevania yıllar boyunca oyuncuları büyülemiş olsa da, Avrupa'da pek tutulmamış ve bu nedenle de Konami'nin bu konuda biraz çekimser kalmasına neden olmuştur. Dolayısıyla zar zor ortaya çıkan Lament of Innocence ve yeni üç boyutlu dostu Curse of Darkness'a bakınca şöyle bir tablo ortaya çıkıyor...

ARTILAR

- İçinde vampirlerin, cadı yakma merasimlerinin ve şeytanın uşaklarının bulunduğu yeni bir hikaye.
- Karakterinizi geliştirme ve takım arkadaşlarınızı (30) kontrol etme olanağı.
- Symphony of the Night'a benzer özellikler.

EKSİLER

- "Vampir", "cadı" derken hikaye paldır kültür (!) yuvarlanabilir.
- Gerçek zamanlı aksiyon RPG'ye dönüşürken ortaya sorunlar çıkabilir.
- "Symphony of the Night'a benzeyecek" derken başka bir şeye benzerse problem çıkar.





... Konami bu sefer farklı bir yöne sapıyor ve ortaya ne çıkacağı da belli değil. Umarız bu oyun bir şeye benzer, yoksa Castlevania'ya sonsuza dek "elveda" bile diyebiliriz -ki bu bizi üzer! ■ TŞ



"Ve bu da Lament of Innocence kısa olduğu için!"



JUICED'A İNCE AYAR

...iç çıkmayan oyun, yeni görünümüyle çok yakında...

Eylül ayında dergilere bir kopyası gönderilen Juiced, bu dergiler tarafından incelendikten hemen sonra ...claim'in finansal çöküntüye girmesiyle ...yasaya çıkarılamadı. Böylece kimsenin ...de edemeyeceği bir oyunun incelemesi ...r aldı sayfalarda. Çöpe atılmaya ...zırlanılan Juiced'u kurtaran firmaysa THQ. Üstelik THQ oyunu aynen alıp piyasaya sürmeyi de düşünmüyor. Gelen eleştiriler doğrultusunda araç kontrolleri dengeleniyor, yapay zeka yenileniyor, yeni ışık/yansıma efektleri ekleniyor ve zorluk derecesinde yeniden yapılanmaya gidiliyor. 20 Mayıs'ta piyasada olması beklenen Juiced, makyajlanmış haliyle bakalım istenileni verebilecek mi. ■ TŞ





BAĞIMLILIK YARATABİLİR!

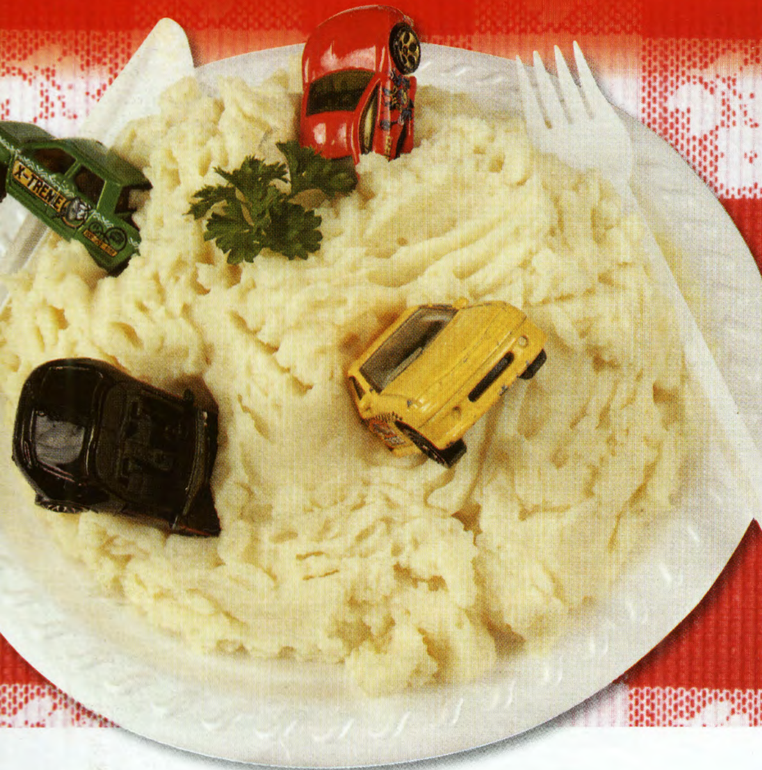
MASHED'İN TADINI ÇIKARAMADIYSANIZ...

...Her şeyin daha fazlasıyla Mashed yeniden pistlerdeki yerini alıyor.

Tekerleğin keşfinden beri insanoğlu tekerlekli cisimleri ittirmeye bayılmıştır. Yetişkin veya ...aşlı insanlar kendilerini oyalamak için ...aşka işlere yönelirken, çocuklar bu ...ttirme" eylemini devam ...ttirmişlerdir. Ve arabanın keşfiyle ...ilen objeler ufak oyuncak arabalara ...önüşmüşlerdir. Ufak arabaların ...elişimleri bir yere kadar ilerlemiş ve ...ilgisayarlarla çevrili sanal dünyaya ...eçiş yapmışlardır. Geleceğimizi ...manet ettiğimiz gençlerimiz artık ...anal dünyada arabalarını ittirmektedirler. İşin ilginç tarafıysa, araçları ne kadar gerçekçi yaparsanız yapın, ufak ve sevimli araçlar nedense daha çekici ve sevimli olmuşlardır.

Micro Machines ile mi başladı bu furya, hatırlamıyoruz, fakat birkaç kişinin bir araya gelip oynayabildiği en zevkli oyunlar, içlerinde mini arabaların olduğu oyunlardır. Bu grubun en yeni üyesi de Mashed, bağımlılık yaratabilecek oynanışıyla aylar önce PS2'lerimizdeydi.

Mashed'in devamını beklemeye başlamışken, Mashed: Fully Loaded'ın haberleri geldi, ama kendisi Mashed 2 olmaktan uzak bir yapıdaymış, biz de sonradan anladık. Fully Loaded, Mashed'i oynamamış olanlar için iyi, Mashed'i fazlasıyla oynamış ama tatmin olamamış olanlar içinse inanılmaz bir haber. Fully Loaded, kısaca, Mashed'i içinde aynı haliyle barındırıyor, buna ek olarak da iki yeni çevre (Buzullar ve Şehir), yeni arabalar, 30 farklı pist (Mashed'de 13 tane vardı), 39 tek kişilik bölüm, antrenman modları ve üç yeni turnuva (Turbo, Ice ve Night) getiriyor. Oyunu -büyük ihtimalle- şu sıralarda piyasada bulabilirsiniz. ■ TŞ





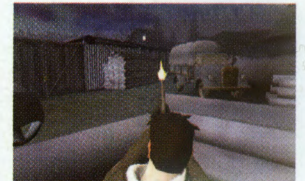
Sonsuz eğlence, inanılmaz heyecan ve... Kalbimiz dayanmıyor!

PSX'E VEDA

PSX'in ilk görüntülerini gördüğümüzde, "İşte bu! Olması gereken buydu! Benim aklıma gelmişti zaten!" demiştik hep bir ağızdan. Bu gelişmenin hemen ardından suratımıza 220 km hızla çarpan PSX fiyatı, neşemizi alıp götürmüştü. PS2'nin tüm özelliklerini taşıyan PSX, buna ek olarak MP3 çalma, resim gösterme, geniş ağ bağlantısı desteği ve DVD yazma özelliğiyle mükemmel bir paket(ti). Neden geçmiş zaman? Çünkü yeterli ilgiyi göremeyen PSX'in (muhtemelen fiyatı yüzünden) üretimi durduruldu.

UZUN METRAJLI STREET FIGHTER

Bir karakter siz seçin, bir tane de biz. Sonra farklı arenalarda sabahlara kadar dövüşelim. Bunun adı Street Fighter ve hepimiz bunu hala sevmekteyiz (değil mi?). Capcom, dövüş oyunlarındaki uzmanlığını daha geniş bir alana yayma düşüncesiyle Beat Down: Fists of Vengeance'ı çok yakında piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Çeşitli Kung-Fu ustalarını sokaklara salarak, uzun bir macera boyunca onları kontrol edeceğiz, dövüştükçe gelişecek ve geliştikçe daha da mutlu olacağız. Daha ne isteriz ki?



"BİR PİLOTUMUZ DAHA BASTOGNE'DA KAYBOLDU!"

Uzun süre oldu Pilot Down: Behind Enemy Lines duyurulalı. Hatta biz unutmuştuk bile çoktan. İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlardan yarı baygın duruma geldiğimiz için de üstünde fazla durmadık açıkçası. İşte tam her şeyi unutmaya, her şeyden vazgeçmeye, kendimizi içkiye vermeye hazırlanıyorduk ki, oyunun yakında piyasada olacağı ve İsviçre'nin soğuk bölgelerinde geçeceği haberini aldık.

ⓧ TUŞUNA BASIN, ÖPÜŞSÜNLER!



The Sims; The OC ve Biri Bizi Gözetliyor'la buluşuyor. Dedikodu, yalan, hırs, aşk... Hepsi çok yakında konsollarımızda.



"Seth ne kadar salak bir insan evladısın ya!", "Ryan gitsene kızın peşinden, kaçtı bebek gibi Marissa!" gibi şahane yorumlar yapıyorsanız, The OC fanatiğisinizdir, biz buna karışamayız. Hatta iyi bir haber vermemiz gerekirse de, veririz: Artık dizilerdeki olayların akışını siz belirleyebileceksiniz!

Electronic Arts'ın karışmadığı iş kalmadığından, planları arasında bu kez The Sims'i konu alan bir TV dizisi yer alıyor. "Elinizdeki aileye istediğinizi yaptırabiliyorsunuz. Ne zaman oturmaları, ne zaman mutfağa gitmeleri gerektiğini siz onlara söylüyorsunuz. Bu diziyi siz oynuyorsunuz." diyor EA yetkilileri.

Dizide olacakları direk olarak biz mi belirleyeceğiz, yoksa SMS oylarıyla mı olayların akışı değişecek, bunu zaman gösterecek. ■ TŞ

ÇILGIN SEKRETER TANYA

TOMB RAIDER'DAN FAZLASI MI?

Lara Croft'un yapımcıları bu sefer farklı bir oyunla, Without Warning'le karşımızda. Kahramanımızsa beyaz, dar giysisiyle öne çıkan bir... Sekreter?

(Aksiyon meraklısıysanız endişelenmeyin; resimdeki ağır abilerle de oynayabileceksiniz)



İşte oyunun seksi karakteri Tanya. İlk görüşte aşk...



Hiç düşündünüz mü, Mercenaries'te üstüne bomba yağdırdığınız bir fabrikadaki sivillere ne oluyor? Onların hayatları yok mu? Aileleri ne olacak? İşte bu yüzden Avrupa Birliği'ne giremiyoruz!

Aslına bakarsanız şimdiye kadar içinde bulunduğumuz bu tip ortamlarda pek sivil olmamıştır. Ya tehlikeyi çok önceden sezip kaçmışlardır, ya da birkaçı elçi olarak bırakılmıştır. Geride kalanlar da mecburen size yardım ederler, kapı anahtarları verirler, sifreyi söylerler, baska da bir ise yaramazlar. Bahsi geçen sivillerin göz ardı edilmesinden yakınan Circle Studio, Without Warning'le sivillere yapılan haksızlığa dikkat çekmeyi hedefliyor. Özellikle de Tanya Shaw'a. Tanya'yla birlikte diğer beş karakterin kontrolünü alacağımız oyun, 12 saatlik macerayı bu altı kişinin bakış açısından resmedecek. Üç karakter basit fabrika



çalışanlarından, kalan üç karakterse polis kuvvetlerinden seçilmiş. Bu durumda siviller fabrikayı basan teröristlere görünmeden hareket etmeli, polislerse bombaları imha edip, gerektiğinde silahlarına sarılmalılar. Evet, doğru olan bu.

Karakterler arasında sürekli geçiş yapacağınız ve oyunda 12 saatlik bir dilim anlatıldığı için, kahramanlarımız birbirleriyle direkt olarak karşılamayacaklar. Yoksa bir paradoks olusup tüm evreni bir saniyede yok edebilir.

Hepsi bir yana, oyunlardaki bayan karakter fazlalığının neden kaynaklandığını araştırmak için bir komisyon kurup, sabahtan akşama kadar Tomb Raider ve Giana Sisters oynadık. ■ TS

24 SAAT MENAJERLİK

SORUMSUZ FUTBOLCULARA GEÇİT VERMEYİN!

CM5 PS2'ye gelmeden önce elinizdeki oyunları bir an önce bitirin.





Herkesin başında gecelerini ve gündüzlerini kaybettiği Championship Manager, yeni oyunuyla PS2 sahiplerini de bu gruba katmaya hazırlanıyor. Piyasadaki menajerlik oyunları da bu gelişmeyle birlikte tir tir titremeye başladı bile.

Yeni CM her ne kadar farklı bir yapımcının elinden çıkacak olsa da, en detaylı ve en doğru veri tabanının bu oyunda olduğu iddia ediliyor. Daha önce çok boş vaat duyduk tabii, ama konu CM olunca buna inanmamak için ortada bir neden göremiyoruz.

Seçeceğimiz takımın yine tüm kontrolü sizde olacak. Buradaki "tüm kontrol" sözünü sakın abarttığımı düşünmeyin. Takımınızla ilgili her türlü detaya yoğunlaşabileceksiniz. Oyuncularınızın formasyonunu, antrenmanlarını ve genel oyun tarzlarını belirleyen stratejik kararları verirken, bir kara tahta yardımınıza koşacak. Stratejinizi bu tahtada belirledikten sonra maçları canlı olarak izleyebileceksiniz. Maç sonucunuysa oyuncuların özellikleri, yetenekleri ve kişilikleri belirleyecek. Nasıl bir eğitim aldıkları da sonuçta etken elbette.

Oyuncu sayısını ne siz sorun, ne biz söyleyelim. Dünya çapında 2430 takım, 52.000 oyuncu ve 24'ü oynanabilir 146 ülkeden bahsediliyor. Bu kadar insanla kolayca başa çıkabilelim diye de DualShock kontrolleri yenilenmekte.

Ve son olarak, her maçtan sonra basın sizle ilgili yorumlar yapacak. Toplam 6000 kelime hafızası olan bu dijital basın sizi yerin dibine de geçirecek, baş tacı da yapacak. Eh, kendinize çeki düzen verin siz de canım! TŞ





Maçları kusbakışı izleyebileceksiniz.



Tuna Paluğu

Pirana sürüsü gibi bir danayı iki dakikada yediğim söyleniyor.

O kadar heyecanlıyım ki, buraya ne yazdıysam sildim. Yazdım sildim, yazdım sildim, sonunda da iki satırlık yeri isgal edecek bu cümleler çıktı ortaya. Yerim olsa neler anlatacağım size. Ama yok, yer yok. Dergi o kadar dolu ki, bana da şurası kaldı ancak. Erken gelen kapmış!

Beni dinlediğiniz için teşekkür ediyorum. Gelecek aylarda buraya yemek tarifinden 12 katlı otel planına kadar her şeyi sığdırmayı düşünüyorum. İyi geceler.

Tuna Şentuna,
tsentuna@ps2dergisi.com

ONAYLANDI: Devil May Cry 4, sadece PS3'e çıkacak.
SÖYLENTİ: Virtua Tennis Mayıs ayında PSP'lerde...
ONAYLANDI: Namco ve Capcom, Namco X Capcom isimli bir RPG üzerinde çalışıyor.
SÖYLENTİ: Mercenaries'in devamı ve bir PSP versiyonu hazırlık aşamasında.
ONAYLANDI: God of War bu yaz Avrupa'da piyasada.
SÖYLENTİ: Yeni Superman filminin oyununu EA hazırlıyor.
ONAYLANDI: TV dizisi Family Guy'ın oyunu yapılıyor.
SÖYLENTİ: Fırat tüm dergi işlerini bırakıp Honolulu'ya tatile gitti (gittim mi cidden ya, fark etmeden? - FA).

BEDAVA TRANSFER!

Yoksa LMA bilgilerini güncelleyebilecek miyiz artık?



LMA Manager 2005 sahipleri, sözümüz size! Eğer elinizdeki oyunun eskidiğini düşünüyor, en son bilgilere ulasmak için bir yol arıyorsanız, size bir önerimiz var: Daha sosyal bir insan olun ve bunları dert etmeyin!!!

Lafı toparlayacak olursak, Codemasters, ünlü menajerlik oyununun güncelliğini kaybettiğini fark etmis olacak ki, Internet'ten indirilebilir bir bilgi yumağı (teknik ismi "yama") hazırladı. Kısaca yapmanız gereken su: Oyunun Online seçeneğini seçin ve gerekli bilgiler sadece 7.5 YTL karsılığında elinizde olsun. Tabii bu islem için oyunun orijinaline ve sağlam bir Internet bağlantısına sahip olmanız gerektiğini hatırlatalım.

Internet bağlantısına güvenmeyenlerse oyunun güncellenmis versiyonunu bu ay piyasada bulabilirler. TS



LMA bilgileriniz eskidi mi? Sadece Internet'e bağlanın.

SANAL GÜZELLER

SİZ HANGİSİNİ SEÇERDİNİZ?

Sevgiliniz bir oyun karakteri gibi giyindiği zaman onu daha mı çekici buluyorsunuz? Sorun sizde mi, yoksa bu karakterler gerçekten seksi mi? Boş verin gerçek kızları! Ne? Ne diyoruz biz?!



İSİM: Reiko Hinomoto
OYUN: *Rumble Roses*
ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ: Gözlerindeki histerik bakışları değil bizi çeken. Hayır, karşımızda neredeyse çıplak durması da değil. Asıl etkileyici olan ultra mini şortu! Öhöm! Afedersiniz, kendimizi kaybettik!
BİZCE? Bir şans verilebilir.



İSİM: Fiona Belli
OYUN: *Haunting Ground*
ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ: Dikkatli bakın. Fiona'nın gerçekten farklı bir güzelliği var. Hem masum, hem de her an beklemediğiniz bir hareket yapacakmış gibi. Üstündeki ilginç kıyafet onu potansiyel bir eş olarak düşünmemizi zorlaştırsa da, güzelliğine kapılıp gitmek çok kolay.
BİZCE? Beğendik! Alıyoruz! Ofisteki herkese!



İSİM: Nina Williams
OYUN: *Tekken, Death By Degrees*
ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ: Şu bakışlara bakın önce. Eğer bu bakışlar da sizden bir şeyler koparmıyorsa, Nina sizin aradığınız "şey" değil. Uzun bacakları, sarı saçları ve delici bakışlarıyla herkesten bir adım önde. Yanında dikkatli durmak gerek, ısırabilir.
BİZCE? Tabii ki de evet, ama canımıza okur büyük ihtimalle.



GELİNİM OLUR MUSUN?

Evet, eve girecek yarışmacı güzellerimizi size tanıttık. Hepsi birbirinden güzel, hepsi birbirinden çekici (Mee Mee?). Şimdi kendinize buradan bir gelin adayı beğenin ve onu size yamayalım, mutlu mesut yaşayın ömrünüzün geri kalanında. Bu müthiş organizasyon hiçbir TV kanalında yayınlanmayacağı gibi, sadece sizin "acayiplik" derecenizi görmek üzere düzenlenmiştir.

Sevgili *RPS2D*,

İsmim ______________________________

ve ______________________________

için bu yarışmaya katılıyorum. Ruh sağlığımın yerinde olmadığını belirten belgeler ektedir. Beni anlayışla karşılayacağınıza inanıyorum.

kahin

YARININ OYUNLARI, BUGÜNDEN...

KAHİN'DEN

Geleceği merak ediyordun, öyleyse iyi dinle...



Kahin başlığıyla ayırt edebileceğiniz bu sayfalarda, halen yapımı devam eden oyunlar hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Böylece gelecekte hangi oyunları oynayacağınızı az çok kestirebilirsiniz. Yine de incelemeleri okumadan ve DVD'mizde yer alan demo'ları oynamadan karar vermemenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Kısaca, paranızı sokağa atmayın (ya da atın ve koordinatları bana bildirin, şapırt!). Şimdi bakalım hangi oyunlar varmış ufukta...

İlk ayın listesi karışık. Soul Calibur III, Mortal Kombat: Shaolin Monks, Resident Evil 4, Worms 4: Mayhem ve daha fazlası. Bir de, Tim Schafer... Tanıdık gelmedi mi? "Full Throttle" dersek belki yardımcı olabiliriz size. Schafer, Full Throttle'ın başındaki isimdi. Yeni oyunu Psychonauts hakkındaki bilgileri sizle paylaşmamızın nedeni de bu.

Resmi PlayStation 2 Dergisi'yle bu alanda doldurulması gereken bir açık kapanıyor. Derginin daha iyi olması için elimizden geleni yapacağız. Evet, giriş faslını da böylece kazasız belasız atlattık. İşte gelecek oyunların koordinatları (koordinatları vermesem de kendime mi saklasam?).

H.Başaran

Hasan Başaran,
hbasaran@ps2dergisi.com





KİM ŞIK KİM RÜKÜŞ?
Çiçek desenli bu hoş elbisesiyle müthiş uyum içindeki tek taşlı boyun şeridi hanımefendiye asil ve gizemli bir görünüm kazandırmış. Düz sarı saçlarını arkaya toplaması ise gözlerinin güzelliğini ön plana çıkarmış. E bravo, 10 üzerinden 11!

PlayStation®2 RESMİ DERGİSİ-TR
yeni görüntüler

DAĞITIM NAMCO | YAPIM NAMCO | WEB SİTESİ WWW.NAMCO.COM

SOUL CALIBUR III



ÇIKARTIN SİLAHLARINIZI GÖMÜLDÜKLERİ YERDEN!

"Haha, daha Tekken 5'i yeni oynuyoruz, Soul Calibur III ancak PS3'e çıkar" şeklinde bir cümle kurdum geçenlerde. Cümleyi sarf ettiğim ortamda "Ukala", "Salak", "Doğru söylüyor olabilir mi?" gibi karmaşık yorumlar yapıldı hakkımda. Ya da ben öyle hissettim. Canımı sıkan ne bu yorumlar oldu, ne de başka bir şey. Beni üzen Soul Calibur III'ü sonbahara kadar bekleyecek olmamız. Bende bol bol sakinleştirici var. Size de vereyim bir avuç...

DREAMCAST'TEN GÜNÜMÜZE

PS2 sahibi olmasam, açıp hala Dreamcast'teki Soul Calibur'u oynayabilirim. Ne var ki PS2'deki Soul Calibur II daha yeni, daha güncel. Tekken'den sonra en çok beğenilen dövüş oyunları arasında yer alan Soul Calibur, şimdiye kadar çıkan iki oyunuyla (Soul Edge'i atlıyoruz) hep olumlu eleştiriler almış ve iki oyun da birer klasik olmuştu. Bir oyun ne kadar başarılı olursa olsun, zaman geçtikçe büyüsünü yitirebiliyor ve biz aç oyuncular daha fazlasına göz dikiyoruz. Namco da oyuncu ve doğa (doğa mı?) dostu bir firma olduğundan, neler hissettiğimizi fark etmiş olacak ki Soul Calibur III'ü çok yakında (kendimi avutuyorum "yakın" diye), sadece ve sadece PS2 için piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Evet, doğru duydunuz. ➡

kahin PlayStation®2 RESMİ DERGİSİ-TR

ANİDEN SARSILDIK Soul Calibur III açıklamasıyla. Zamanla alıştırdık kendimizi ekran görüntülerine. Yeni karakterlerin simalarına kapıldık gittik; fakat sabırsızlığımızı gizleyecek durumda değiliz.

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100



Bu bakış karşısında bir resim altı yazısı olarak ağzımı açıp tek söz söylemem mümkün değil.



Karakterlerin silahlarıyla olan uyumu iyi düşünülmüş.





Soul Calibur III ne Xbox'a ne de GameCube'e çıkacak.

Sistem konusunu hızlıca kapayıp konuya göz atalım. Soul Calibur'un konusunu takip eden var mı bilemiyorum, ama hikaye yine Soul Edge ve Soul Calibur silahlarının etrafında dönüyor. Namco'dan gelen tek ve yegane bilgiye göre gizemli bir figür, Nightmare'i bu silahları ele geçirmek üzere tekrar uykusundan uyandırıyor. Sonra da birtakım savaşçılar birbirleriyle dövüşmeye başlıyorlar... Tatmin oldunuz mu? Ben de olmadım.

Herkesi sevindirecek habere gelecek olursak, aramıza üç yeni arkadaş katılıyor. Hasan, Emin ve... Latife yaptım, ciddiye almayın. İntikam almak için her şeyi yapan, nedense bu yolda evini ve arabasını satan Setsuka, ilk yeni karakterimiz. Geleneksel Japon kıyafetleri, geleneksel Japon şemsiyesi ve sıra dışı kılıcıyla ekranı dolduran dişi savaşçımız, kılıcıyla birlikte şemsiyesini de sizi doğramak için kullanmaktan çekinmeyecek. Tira, görüntüsüyle herkesi etkileyeceğe benziyor. Xena'nın taşıdığı yuvarlak diskin (kare, yamuk disk var mı?) %400 büyütülmüş versiyonunu kullanan Tira, cüretkar kıyafetiyle de odamızda poster olmayı hak ediyor. Son olarak da okurken ağzımızın garip şekillere girmesine neden olan Zasalamel'i görüyoruz. "Şeytani Varlık" olarak kendini tanıtan Zasalamel'in dev orağı ve güçlü yapısı, bir an önce onu kontrol etme isteği uyandırıyor. Bu kadar karakterden bahsettikten sonra sabır taşı olsak çatlarız -ki ben çoktan birkaç parçaya ayrıldım.

NEREDEN BAŞLASAK?

Oyun hakkında ser verip sır vermeyen Namco'nun bilgi-işlem bölümüne yaptığımız saldırılardan sonra, oyunda yer alacak tüm modlara da ulaşmış bulunuyoruz. Yeni Soul Calibur'daki hikaye bölümünün adı "Tales of Souls". Çeşitli görevlere çıkacağımız oyun, arkadaşı olmayan (pardon) veya arkadaşları "Sims"den başka oyunla ilgilenmeyen oyuncular için ideal. İki kişilik karşılıklı dövüş, antrenman ve turnuvalar ise ilk oyundan beri karşımıza çıkan modlar arasında; o yüzden üstünde durmuyoruz.

Soul Calibur III'e eklenen en ilginç mod "Chronicles of the Sword" veya "Lost Chronicle Mode". Burada bir karakteri baştan yaratabileceğiz. Yaşını, cinsiyetini, işini ve özelliklerini kendimiz seçecek, daha sonra da karakterimizi gerçek bir "yaşam simulasyonu"nda kullanacağız. Belirtilen bu simulasyonun neye benzeyeceğiyse tabii ki belirsiz.

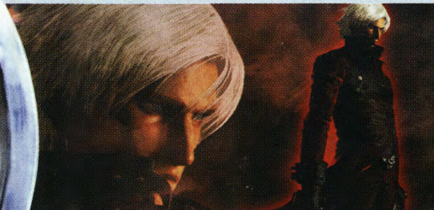
Bilinen son modsa "World Competition". Bu bölümle ilgili de Namco çok az bilgi sundu bize. Tehdit ettik, yemek ısmarladık, "Bana mısın?" demedi. Bildiğimiz tek bir şey var, o da bu modda bir sıralama mantığının izlenecek olması.

Görsellik konusunda Namco herhangi bir açıklama yapmadı. Yani "Karakter modellemelerini 100.000 poligona çıkardık" gibi bir bilgi gelmedi bize. Ekran görüntülerinden anlaşıldığı kadarıyla grafikler en az bir önceki Soul Calibur kadar iyi olacak. Bunun üstüne yepyeni arenalar, yeni mimariler de gelince yine ekrana dalıp gideceğiz. Hatırlıyorum da, ilk Soul Calibur'da Venedik bölümünü izleyeceğim diye ne çok dayak yemiştim.

Çıkış tarihi biraz uzakta olsa da, oyunun peşini bırakacağımı sanmayın. Her açıklanan bilgi, her yeni ekran görüntüsü RPS2D'de yer alacak. O zamana kadar, enfes ekran görüntülerinin tadını çıkarın. ■ TŞ

YOK ARTIK DAHA NELER!

Gizli karakter furyası Soul Calibur III ile de devam ediyor. Bu sefer kim mi var?



Evet Dante. Şaşırdınız mı? Şaşırmayın! Dante artık ailemizin bir üyesi. Alışverişe gittiğinizde yanınızda o var, evlendiğinizde de yanınızda o olacak. Çocuklarınız olacak, amcalarına "Dante" diyecekler. Yeni bir eve taşınacaksınız, karşı komşunuz Dante sizi selamlayacak. Kaçacaksınız; uzaklara, daha da uzağa, ama Dante hiçbir zaman peşinizi bırakmayacak. Namco kesin olarak Dante'nin Soul Calibur III'teki varlığından bahsetmedi, ama söylentiler Dante'nin gizli bir karakter olarak oyunda bulunacağı yönünde. "Bir Capcom karakteri niye Namco oyununda olsun ki?" sorusunu yöneltenler, Namco ve Capcom'un ortak çalışması Namco X Capcom isimli RPG'yi göz önünde bulundursunlar lütfen.

2 AY SONRA PİYASADA

YAPIM SCI | DAĞITIM MITHIS GAMES
WEB SİTESİ WWW.BATTLESTATIONS.NET

BATTLESTATIONS: MIDWAY

PEARL HARBOUR KANATLARIMIN ALTINDA!

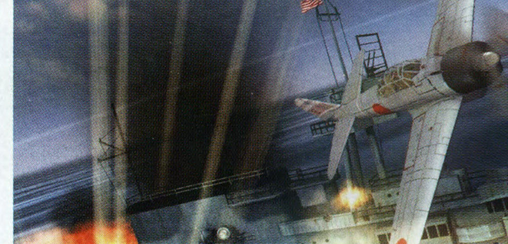

Nasreddin Hoca bir gün uçağa ters biner...

İkinci Dünya Savaşı atmosferinde, bir köşeye gerçek zamanlı strateji türünü, diğer köşeye de aksiyon türünü koyalım. Sonra bırakalım da bu ikisi birbirine girsin ve bu büyük kapışmadan mükemmel bir sentez ortaya çıksın; Battlestations: Midway!

Macar Mithis Games tarafından geliştirilen; 50'den fazla birimden oluşan donanma filosunun kontrolünü elinize alacağınız oyun, bütün birimleri dilediğiniz an kontrol ederek aksiyona dalmanıza izin veriyor. Ancak asıl vurucu olan nokta; PC'de bolca örneğini gördüğümüz tipik gerçek zamanlı stratejilerdeki gibi filonuzu bütünüyle yönlendirebiliyor oluşunuz. Pratikte birimlerinizi görev koşullarına göre konumlandırdıktan sonra hangi birimi kullanmak istiyorsanız (sözgelimi favori uçağınızı) ona geçiş yapıp doğrudan çatışmaya girebiliyorsunuz. Bu arada diğer birimlerin kontrolünü yapay zeka devralıyor. Ayrıca oyun sırasında istediğiniz an bir başka birime geçiş yapabiliyorsunuz (PC platformunda Battlefield 1942 oynamışlığınız varsa hiç yabancılık çekmezsiniz).

Tek kişilik oyun modu, Pearl Harbour saldırısıyla başlıyor. Henry Walker adında deneyimli bir bahriyeli kaptanın gözünden filonun bir kısmını komuta ederek gitgide zorlaşan görevlere atılıyor ve ilerleyen bölümlerde amiralliğe kadar terfi ederek bütün filonun komutasını üstleniyorsunuz.

Özellikle strateji türünde pek oyuna rastlamadığımız konsollar adına hoş bir sürpriz olduğunu düşündüğümüz Battlestations: Midway, diğer platformlarla aynı anda PS2'ye sürülecek. Beklemeye değer! ■ HB


Japon filosu daha avantajlı ama yenilmez değil.

NE KADAR SICAK?

Lezzetli bir karışım ve PS2 için farklı bir oyun.

0	25	50	75	100

NEREYE KADAR WORMS?

Worms: Zart, Worms: Zurt... Sonu yok mu bunun?



91'den bu yana, özellikle Amiga için geliştirdiği; Body Blows, Alien Breed, Superfrog, Arcade Pool, Overdrive ve Project X gibi oyunlarla yıldızı parlayan Team 17, Worms'la birlikte büyük bir prestij kazandı. Amiga'dan sonra hemen hemen bütün oyun platformlarında boy gösteren Worms halen firma için en büyük gelir kapısı durumunda. Ancak geçmişinde neredeyse her türden oyuna rastlayabileceğimiz firma yıllardır adeta "solucan fabrikası" gibi çalışıyor. Bu adamların solucanlarla ne alıp veremediği var, anlamak mümkün değil...

DAĞITIM **CODEMASTERS** | YAPIM **TEAM 17** | WEB SİTESİ **WWW.WORMSMAYHEM.COM**

WORMS 4: MAYHEM

DİKKAT SOLUCAN VAR!



KİM ŞIK, KİM RÜKÜŞ?

Eeee, çıplaklık da bir yere kadar! Solucanımızın sevimliliği bile bu rüküşlüğü kurtarmaya yetmiyor. 10 üzerinden 3'le sınıfta bırakıyoruz kendisini.

Bir Worms-sever ve Team 17 hayranı (ta Amiga zamanlarından beri) olarak peşin peşin söyleyeyim, Worms Forts: Under Siege'i de oynadıktan sonra solucan görmekten bıktığımı fark ettim. Bu son oyunun tamamen üç boyutlu ve alışıldık şekilde tamamen eblek kamera açılarına ve daha da kötüsü saç baş yolduran kontrollerine bir şekilde (iki hafta cebelleştim desem?) uyum sağladıktan sonra aniden hevesim kesildi. Sonuç olarak kendi adıma bu defteri kapatmıştım, ama ufukta beliren yeni bir Worms sırf beni deli etmek için sabırsızlanıyor şu sıralarda...

Elbette Worms sıradan bir oyun değil; tek başına oynandığında bir anlam ifade etmeyen, birden fazla kişiyle tadı çıkan özel bir kitle sporu belki de. Sorun şu ki, grafikleri çok dert etmediğiniz sürece serinin ilk oyununda bile HALEN müthiş eğlenebiliyorsunuz. Hal böyleyken Team 17, dur-durak bilmeden bir-iki yıl aralıklarla solucanların suyunu çıkarmaya (ögk!) devam ediyor.

Yayınlanan ekran görüntüleri ve videolara defalarca göz attıktan sonra Mayhem'ın geliştirilmiş bir Worms 3D & Forts: Under Siege kırmasından başka bir şey olmadığını anladım. Özellikler arasında en tuhafıma giden "yeni 3D kamera sistemi" oldu. Şahsen, birer yıl arayla piyasaya sürülen üç oyun yerine adamakıllı kamera sistemine sahip tek bir Worms 3D'yi tercih ederdim (ve doğrusu da bu sanırım). Anlaşılan o ki Team 17'de birileri işgüzarlıkta sınır tanımıyor, "Ne kadar Worms, o kadar para!" anlayışıyla...

CİLALA, PARLAT...

Zoraki şekilde oyunun diğer özelliklerine de değinmeliyim. İyileştirilen kamera kontrolleri dışında, haritalarda yer alan her şeyin parçalanıp dağılmasına olanak tanıyan yeni bir fizik motoru kullanılmış. Çok oyunculu mod; Jurassic, Camelot, Arabian, Construction ve Wild West olmak üzere 5 farklı dünya içerirken; tek kişilik mod toplam 25 görevden oluşuyor. Bunlara ek olarak oyun yeni silahlar, bombalar ve bonuslar içeriyor. Bunların dışında solucanlar aynı solucanlar, oyun da aynı oyun işte.

SEGA'yla bağlarını kopardıktan sonra Codemasters'la yoluna devam eden Team 17'nin bu seneki mahsulü Worms 4: Mayhem, çok yakında raflardaki yerini alacak. Aynı raflarda önceki iki oyunu da görürseniz, sakin olun: Diğerlerine para vermeniz için bir sebep yok; çünkü onlar çoktan demode oldu... ■ **HB**

kahin | **PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR**

BİR ZAMANLAR solucanlar iki boyutluydu, mutlu ve mesut yaşayıp gidiyorduk ne güzel. Sonra birdenbire her şey hızla değişmeye başladı. Hazırlıksız mı yakalandık ne, alışamadık şu üç boyutlu solucanlara.

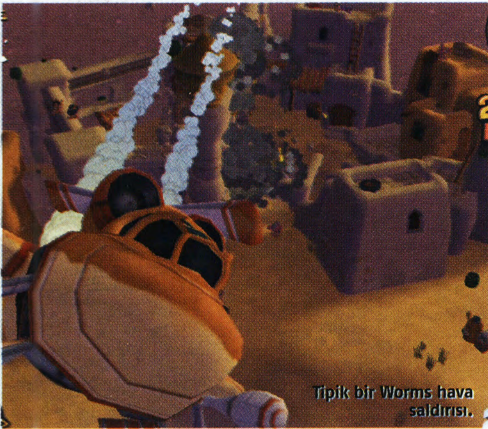


NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100



-"Çiiiz" de, çekiyoruuuum! Nihoharghhh...

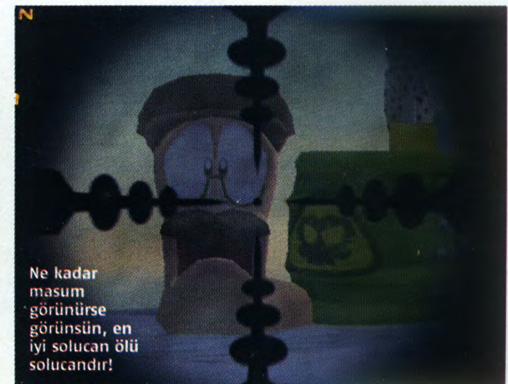


Tipik bir Worms hava saldırısı.



Solucan Neo: -Dayan Trinity, kurtarıcam seni!

-Solucanları bu eğlenceli kostüm ve aksesuarlarla giydirebiliyoruz.



Ne kadar masum görünürse görünsün, en iyi solucan ölü solucandır!



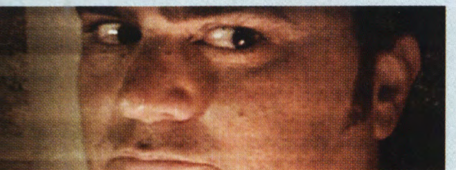




leyen bölümlerde daha
lü psişik silahlar
lanabiliyoruz.

M SCHAFER

ırsız Hayal Gücü...





un dünyası genellikle birbirini tekrar eden, neredeyse
irbirinin aynısı" denebilecek yapımlardan geçilmez. Nadir olarak
selerin ötesinde, hayal gücünü en uç noktalarına kadar zorlayan
unlar görürüz. İşte böyle sıra dışı bir oyun olan Psychonauts'un
asındaki ismin, yani Tim Schafer'ın biyografisini incelediğimizde
l Throttle ve Grim Fandango gibi sıra dışı iki oyuna daha
tlıyoruz. Yani Psychonauts tesadüf değil, tamamen yaratıcı bir
ynin ürünü...



DAĞITIM **MAJESCO** | YAPIM **DOUBLE FINE PRODUCTIONS** | WEB SİTESİ **WWW.PSYCHONAUTS.COM**

PSYCHONAUTS

EVRENİN EN ABUK OYUNU!

Bu sayfada yer alan ekran görüntülerine bakarak oyunu karmaşık ve tuhaf göründüğü için aptalca bulmuş olabilirsiniz. Gerçekten de sadece görünüşüyle değil, hemen her açıdan enteresan bir oyun Psychonauts. Mario 64 kıvamında tipik bir platformu andırıyor olsa da, aslında özgün bir aksiyon-macera.

Psychonauts'un fazlasıyla radikal, geniş ve tamamen üç boyutlu "psişik" evreninde oyuna adını veren birtakım görevliler özel güçleriyle güvenliği sağlıyorlar. Çılgın bir bilimadamının hain planlarıyla Psikonot'ların (tam karşılığı böyle bir şey olsa gerek) merkez üssünde terör esmeye başlıyor ve Psikonotlar birer birer ortadan kayboluyorlar. Bu gidişe "dur" demek de çocuk Psikonot adayı Razputin'e kalıyor.

KÖTÜLÜĞÜN KAYNAĞINA İNMEK

Bu ucu bucağı olmayan rengarenk dünyayı kurtarmak için kahramanımız Razputin; J. Lopez'in oynadığı Hücre (The Cell) filminden anımsayabileceğiniz şekilde, şeytani bilim adamına bir an önce ulaşmak ve onun kaotik zihnine sızıp kötülüğü kaynağında yok etmek zorunda. Kısaca Razputin; oyun boyunca o platformdan bu platforma zıplayacak, telekinezi ve görünmezlik gibi psişik silahlarıyla kötü "bilinç altı" yaratıklarını avlayacak ve ipuçlarını bir araya getirerek bir dolu bulmacayı çözecek.

Kendini kanıtlamış bir oyun tasarımcısının (Tim Schafer) hayal dünyasından kopup gelen Psychonauts, belki de unutulmaya yüz tutmuş olan adventure türünü canlandırabilecek bir oyun. Bu arada siz yazıyı okurken ben de boş durmadım, zihninizi okudum; Psychonauts'u bir an önce oynamak istiyorsunuz... İstiyorsunuz... İstiyorsunuz... ■ HB

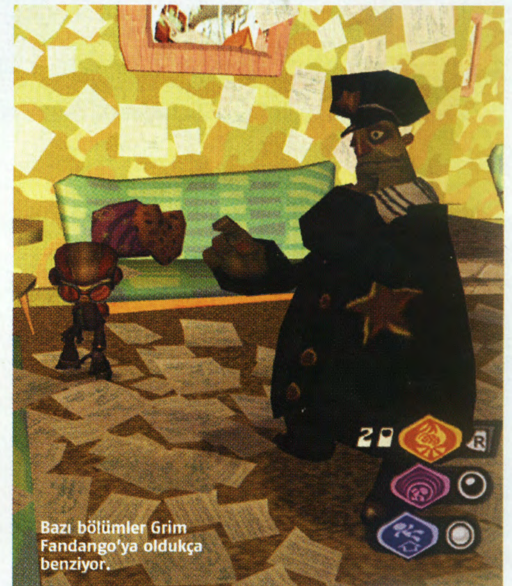
kahin | **PlayStation®2 RESMİ DERGİSİ-TR**

ECİŞ BÜCÜŞ tipler ve şekilsiz yapılarla dolu garip bir dünyada; heyecanlı, eğlenceli ve "gizemli" bir macera... 2005'in ve belki de oyun tarihinin en ilgi çekici oyunlarından biri. Merakla bekliyoruz...



NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100



Bazı bölümler Grim Fandango'ya oldukça benziyor.



YAZIN
EN GÜZEL
KOLEKSİYONU
05

www.leecooper.com.tr





DAĞITIM HIP | YAPIM BLUE 52 | WEB SİTESİ WWW.STOLEN-GAME.COM

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

KÖTÜLÜĞÜ "PATAKLAYAN" RAHİPLER!

"Mortal Kombat'ı özel kılan nedir?" diye sordum kendime (hemen cevap gelmeyince de çimdik attım). Birden kafamda geçmişe doğru ufak bir yolcuğa çıkma fikri beliriverdi (çimdik etkili oldu sanırım): Tıklım tıklım bir Atari salonundaydım... Jetonlu makinelerden birinin etrafına toplanmış bir sürü çocuk vardı ve ne oynadıklarını göremiyordum. Ekranın hemen üstündeki kocaman, rengarenk yazıyı kıt İngilizce'mle okumaya çalıştım: "Mortal Kombat". Sıra yavaş yavaş bana gelirken eş zamanlı olarak ekranı da seçmeye başlamıştım. Ve işte olan olmuştu: "Oha"ydı, "yuh"tu; karakterler düpedüz gerçekti bea! "Finish Him!" sesinin hemen ardından "pıçırt" ve "sılops" ses efektleriyle ekran kan gölüne dönerken "Fatality!" diye bir başka ses çınlıyordu salonda, Vin Diesel'in ses tonunu andıran cinsten. Gel zaman git zaman büyümüşüm, yıl olmuş 2005 ve üstelik yepyeni bir MK belirmiş ufukta: Shaolin Monks.

"DÖVE DÖVE BURALARI DOLAŞIYORUM!"

Mortal Kombat: Shaolin Monks, serinin Mythologies: Sub Zero ve Special Forces gibi aksiyon-adventure türündeki iki oyunuyla hemen hemen aynı çizgide. Bu kez Mortal Kombat evreninin iki Bruce Lee'msi Shaolin rahibi Liu Kang ve Kung Lao'yla dünyayı kurtarmak için yola çıkıyoruz. İyiliği temsil eden bu iki rahibe oyun boyunca Sub Zero, Raiden ve Johnny Cage gibi karakterler eşlik ediyor. Goro, Baraka, Reptile, Ermac, Kitana, Mileena ve Jade ise pataklayacağımız kötü karakterlerin sadece bir kısmı.

Eski MK'cılara hiç yabancı gelmeyecek oyun mekanları, serinin ilk iki oyunundan alınarak tamamen üç boyutlu ve "etkileşimli" hale getirilmiş. Böylece etrafa saçılmış bir dolu nesneyi saldırı ya da çeşitli bulmacaları çözme amaçlı kullanabileceğiz. Bulmacalar dışında oyundaki diğer adventure unsurları hakkında pek ipucu yok, daha çok dövüşlerin nasıl gerçekleştiğini göstermeye dönük videolar ise bu konuda yetersiz kalıyorlar. Buna karşın aksiyon ve en önemlisi dövüş açısından oyunun harika göründüğünü söylemeliyim. Bir zamanların "Atari salonu" klasiklerinden Double Dragon, Final Fight (halk arasında Hagar olarak bilinir nedense) ve Captain Commando gibi ilerlemeli dövüş oyunlarından fazlaca esinlenilmiş. Farklı olarak, tüm MK'larda bulunan kombo'lu, "fatality"li dövüş mantığı aynen korunuyor.

Oyun için şimdiden çok büyük beklentiler oluşmuş durumda. Özellikle Midway'in geçtiğimiz ay oyunun yapımcısı Paradox'u satın alması tüm dikkatleri oyunun üzerine çekmeye yetti. Kendi adıma konuşacak olursam, tıpkı çocukluğumdaki gibi beni şok edecek bir MK için galiba çok daha fazla beklemeliyim. ■ HB

kahin — PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

TEKKEN 5'le kıyaslayamayacak olsak da Shaolin Monks'un daha eğlenceli göründüğünü söylemeliyiz. Dövüşlerde müthiş bir doğallık ve gerçekçilik söz konusu.

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100

Oyunda bolca bulunan nostaljik sahnelerden sadece biri.

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR denedik

DAĞITIM CAPCOM | YAPIM CAPCOM PRODUCTION STUDIO 1 | WEB SİTESİ WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

HAUNTING GROUND

ÇİÇEK KIZIN DRAMI: KES-KOPYALA-YAPIŞTIR!



Tıkırt tıkırt tıkırt... Zart!
'Kapı içeriden kilitli!'
Vay be! Şaşırmadım değil.
E dur bir tahmin edeyim: Anahtar da şatonun diğer tarafında olabilir mi? Belki de sadece gizli melodiyi çaldığımda açılacak bir piyanonun içindedir. Hmm gizli melodi notaları da mahzende olmasın sakın?

Ve kahramanımız mahzene indiği sırada merdivenin arkasında saklanmakta olan sapık bir ruh "boaaaarrgghh!" ses efekti eşliğinde ortaya fırlayıverir. Oracıkta ödümüz patlar...dı eskiden olsa. Capcom'un artık kabak tadı vermeye başlayan korku hilelerinden biri bu sadece. Bir şeyleri çözmeye çalıştığımız sırada dalgınlıkla bir oraya bir buraya koştururken, apansızın çirkef mi çirkef bir yaratığı üzerimize salmak...

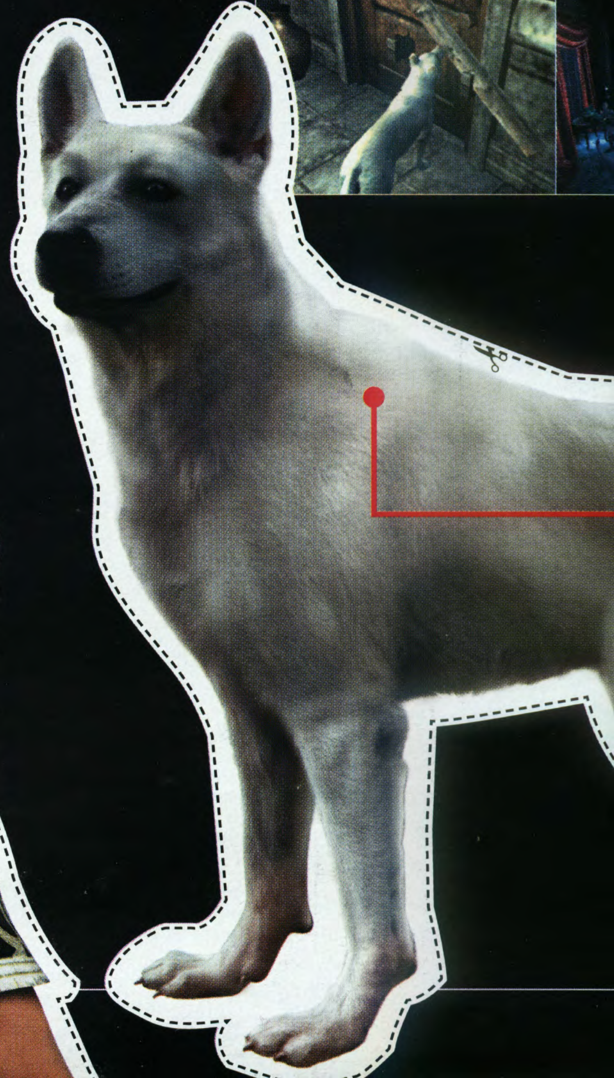
Haunting Ground da tipik Capcom korku oyunları gibi aynı formülle kotarılmış. Clock Tower 3 setinden az önce çıkıp gelmişe benzeyen bir kadın kahramanımız var yine; aciz, güçsüz görünümlü, daha iyi tırsabilelim diye özenle seçilmiş cinsten: Fiona. Yanına da yapımcıların "ahan da yeni özellik" olarak gösterdikleri bir de köpecik yerleştirilmiş hatunun, olmuş bitmiş. Tamam, oyunda bizim gibi korku tiryakileri için yeteri kadar eğlence var ama pek bir yenilik yok işte... HB

HIZ FELAKETTİR!

Böyle buyurdu kahin...
Fiona'nın son hatırladığı şeyler ailesiyle birlikteyken başlarına gelen bir trafik kazası ve onun öncesi ya da sonrasında (ben çözemedim açıkçası) şatoda beliren garip görünümlü bir adam. Bu anılar "flashback" formatında zırt pırt tekrarlanıyor. Bir tuhaflık var gibi; belki de hatun kazada girdiği komadan henüz çıkamamış ve tüm korkunç olaylar Fiona'nın kabuslarından ibaret. Sürpriz son buna benzer bir şey çıkarsa çıldırmamak için kendinizi zor tutacaksınız demektir, hazırlıklı olun!







FIONA BELLI

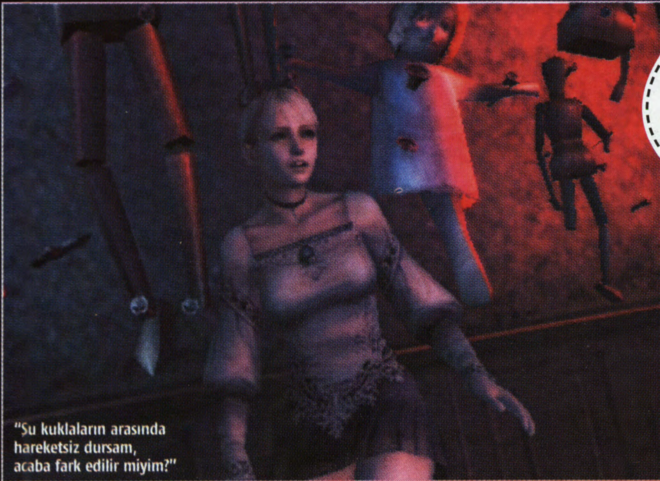
Fiona gözlerini açtığında kendisini karanlık şatonun (aydınlık şato racona aykırı) mutfağında hapsedilmiş olarak bulur, oraya nasıl geldiği konusunda hiçbir fikre sahip değildir. Doğal olarak, bütün gizemleri çözmek ve bunu yaparken de şato sakinleriyle mücadele etmek zorundadır. Ancak öylesine zayıf ve güçsüzdür ki genellikle kaçıp dolaplara ya da yatak altlarına saklanmalıdır. Gerçi patlayan kristaller ve kimyasal tuzaklarla hasımlarını en azından yavaşlatabilecektir (bir kadından ne beklenir ki zaten, tipik vur-kaç taktiği işte). Aşırı korktuğunda panikleyerek tavuk gibi şapşalca oraya buraya koşuşturur (ve siz de böylece çileden çıkmış olursunuz).


Bakın, hilkat garibesi ne numaralar yapıyor Fiona'yı etkilemek için.


-Öpücem öpücem dedim sana, roaarghhh!
-I-ıh olmaz, leş gibi sarımsak kokuyo ağzın.

DEBILITAS

Bu "et parçası" kıvamındaki tanımlanamayan cisim, Fiona'nın mutfakta hapisken karşılaştığı ilk şato yerlisi. Kısa bir sohbetin ardından sıkıca kavradığı oyuncak bebeği ve zihin özürlü bir aslanı andıran kükremesiyle Fiona'ya eşlik etmeye karar veriyor. Her ne kadar zararsız ve iyi niyetli bir embesil gibi görünse de, uzun vadede ne yapacağını kestirmek güç (-Tıpkı Gollum gibi aslında. -Hayır değil! -Evet evet, Gollum gibi!). Bu yüzden Fiona olabildiğince temkinli davranmalı...


"Şu kuklaların arasında hareketsiz dursam, acaba fark edilir miyim?"

HEWIE

Eskilerden Shadow Dancer, yenilerden Dead 2 Rights... Bu iki oyunun ortak özelliği yardımcı bir köpek kahramana sahip olmaları. Haunting Ground'un Hewie'si de aynı amaca dönük; Fiona'nın düşmanlara saldırmasına ve birtakım nesneleri arayıp bulmasına yardım ediyor. Bu şirin köpeği gamepad'in sağ joystick'iyle kontrol ediyorsunuz.

kahin — PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

KÖPEĞE BAYILDIK ve mini etekli hanım hanımcık Fiona'yı da sevdik diyelim. Ancak görünen o ki oyun Capcom klişelerini aynen içeriyor. Jill Valentine yerine Fiona Belli, pompalı tüfek yerine aromaterapi kristali...



NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100


-Nesi var anlamadım, eski erkek arkadaşlarımı hiç ısırmamıştı!

DAĞITIM ACTIVISION/LUCASARTS | YAPIM THE COLLECTIVE | WEB SİTESİ WWW.LUCASARTS.COM/EP3

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

UZUN ZAMAN ÖNCE, UZAKTA BİR GALAKSİYE KARANLIK ÇÖKÜNCE...

"Kimin yerinde olmak isterdin?" sorusuna bir cevap verecek olsaydım, cevabım "George Lucas" olurdu (hmm, Bill Gates de olabilirdi gerçi); dünyanın dört bir yanından milyonlarca insanı kendisine hayran bırakan bir eserin yaratıcısı olduğu için: Yıldız Savaşları, nam-ı İngliş, Star Wars! İtiraf etmeliyim, her nedense Star Wars büyüsüne bir türlü kapılamadım, çevremde bir sürü Jedi adayı (Ceday Dayı) dolaşıp dururken ben sessiz kalmayı tercih ettim hep (böhüg, çocukken hiç oyuncağım olmadı hatta) (şaka yaptım, oldu). Her neyse, beni boş verin. İlk filmin çekildiği zamandan bu yana muazzam bir Star Wars oyunları külliyatı oluşmuş durumda ve her sene bu oyunlara yenileri eklenmeye devam ediyor. Biz oyuncularsa bu oyunları sanki farklı bir şey içeriyorlarmışçasına oynamaya devam ediyoruz (akıl sağlığımdan şüphe ettim şimdi, hmm).

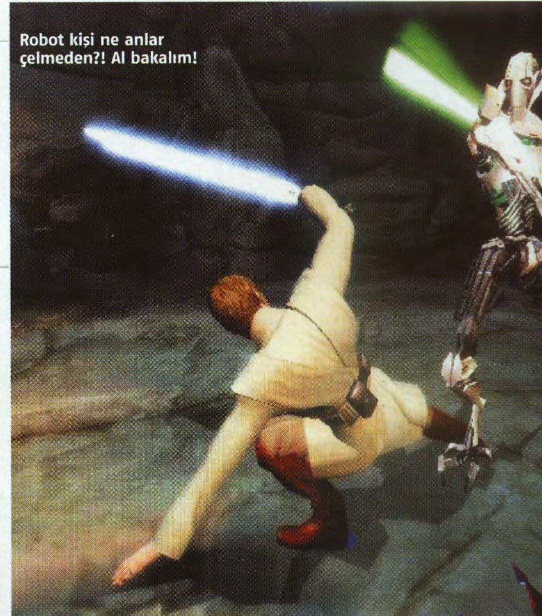
Yaza doğru vizyona girecek Star Wars: Episode III çoktan oyun dünyasını ateşledi bile. Hemen her oyun platformunda (PS2, PC, Xbox, cep konsolları ve telefonları vb.) birden fazla Star Wars oyunu görmeye hazırlıklı olalım. PS2 için duyurulan ve filmle aynı adı taşıyan bu yeni oyun şimdilik diğerlerinden daha parlak görünüyor. Sorun şu ki, objektif olarak şöyle bir göz attığım oyunun lanse edildiği kadar parlak olmayabileceği hissine kapıldım. Ve tabii ki bu hissiyatımı derhal sizinle paylaşmak istedim.

KARANLIK MI AYDINLIK MI?

Hangi tarafı seçeceğiniz beni ilgilendirmiyor olsa da, oyunda tercih edebileceğiniz iki karakterin; Anakin ve Obi-Wan'ın konu mankeni olmaktan daha fazlasını ifade etmediğini belirtmeliyim. Karakterlerin simgeledikleri -sırasıyla- "karanlık" ve "aydınlık" taraflar, bu taraflara özgü özel güçleri ve farklı iki öykü seyrini ifade etmekten öteye geçmiyorlar. Zaten oyunumuz temelde "önüne geleni biçme"ye dayalı tipik bir aksiyon. Bu ne anlama geliyor? Şu anlama geliyor elbette: Filmlerde gördüğünüz yakın-dövüş aksiyon unsurları nelerse, oyunumuz da hemen hemen o aslında. Filme paralel, çizgisel bir oynanış eşliğinde bolca kılıç tokuşturup olabildiğince düşmanı haşat etmeye çalışacaksınız özet olarak. Bu noktada benim kaygım oyunun PSOne'daki SW: Masters of Teras Kasi'yi fazlaca andırması yönünde.

Diğer taraftan kılıç dövüşü aksiyonunu işlevli şekilde kontrollere yansıtabilen pek oyun yok. Dynasty Warriors, Devil May Cry, Prince of Persia, Onimusha ve Lord of The Rings gibi sağlam oyunlarda bile iki-üç tuşa art arda pataküte diye basmak dışında gerçekçi bir kılıç dövüşü yaşayamadık (zavallı biz!). İddia edildiği gibi yapım ekibi bu konu üzerinde gerektiği kadar kafa patlatır da gerçekçiliği adam akıllı kontrollerle sağlayabilirse, Revenge of the Sith'in bir "hit" olması işten değil; aksi durumda "Bitsin de gitsin" diyeceğimiz sıradan oyunlara bir yenisi daha eklenmiş olacak. ■ HB


O şimdi kötü! Kararmasından belli değil mi?


Robot kişi ne anlar çelmeden?! Al bakalım!



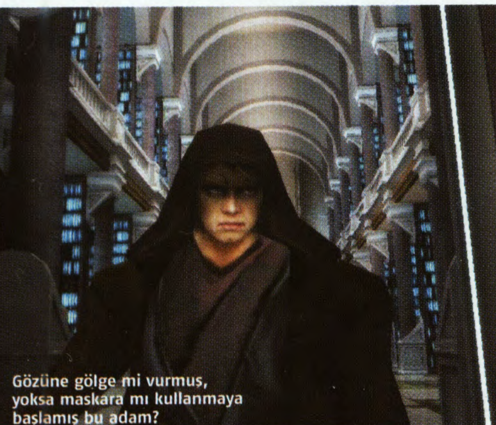


kahin — PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

OYUNUN SONUNDAKİ, Obi-Wan Kenobi & Anakin Skywalker kapışmasının neye benzeyeceğini feci merak ediyoruz. Ancak filmi dört gözle beklemeize rağmen oyun konusunda çekimseriz.

NE KADAR SICAK?

5	25	50	75	100


Gözüne gölge mi vurmuş, yoksa maskara mı kullanmaya başlamış bu adam?


Grevious serinin yeni sürüm Jedi-imha robotu. Jedi'sız ortamda mutfak robotu olarak da iş görebilir.

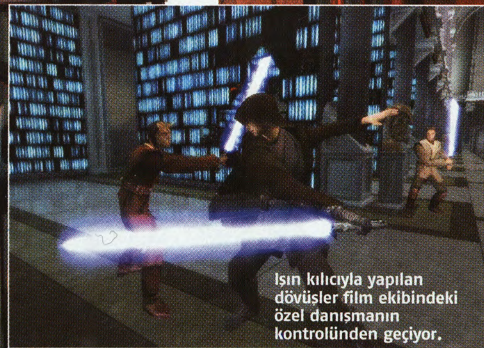
KAHİN GÖRMEYE ÇALIŞIYOR...

Yoda'yı da kontrol edecek miyiz?

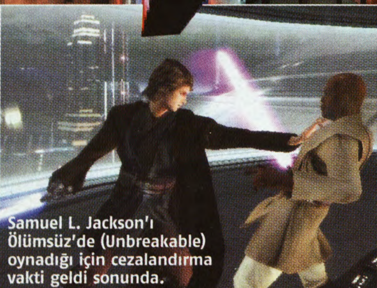


Revenge of the Sith, filmdeki dört gezegenin dışında filmde bulunmayan ama geniş Star Wars evreninde yer alan gezegenlerden birini daha içeriyor. LucasArts'tan sızan, dört gezegenden birine ait üstteki konsept görüntüsünde ise Wooky'lerin dünyası Kashyyyk'ten manzaralar görüyoruz ve eğer belirtildiği gibi filmin senaryosuna bağlı kalınacaksa, bu gezegene oyunda da sadece Yoda'nın gitmesi gerekiyor. Filmde olduğu gibi oyunda da Yoda'yı yönlendirip, gezegende İmparatorluk tarafından tutsak edilmiş olan yün yumaklarını (Chewbacca da dahil olmak üzere) kölelikten kurtarmak için savaşırsak bu hiç de şaşırtıcı olmaz. Yine de kesinleşmiş bir şey yok ortada, hatta LucasArts, sadece iki karakterin (Anakin ve Obi-Wan'ın) kontrol edilebileceğini duyurdu ki, bu durumda ne olacağını görmek bizi bile aşar.

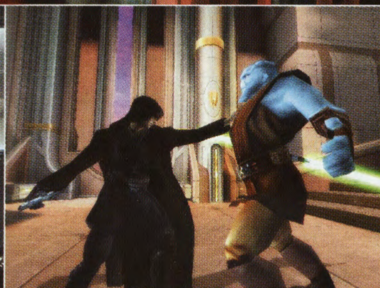
PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR yeni görüntüler



Işın kılıcıyla yapılan dövüşler film ekibindeki özel danışmanın kontrolünden geçiyor.



Samuel L. Jackson'ı Ölümsüz'de (Unbreakable) oynadığı için cezalandırma vakti geldi sonunda.



1 AY SONRA PİYASADA

YAPIM **SEGA** | DAĞITIM **BLADE INTERACTIVE**
WEB SİTESİ **WWW.BLADEINTERACTIVE.COM**

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005

UFUKTA DOĞRU DÜRÜST BİR BİLARDO OYUNU GÖRÜNDÜ...



WCS `05, yeşil masada oynanabilecek her türde oyunu içeriyor, gereksiz olanlar dahil.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR denedik

Gerçekçiliği ve akıcı, pratik oynanışı aynı anda verebilen bir bilardo oyunu bulmak bir sorun. Belki de bu yüzden bilardo oyunu bolluğunda yüzmüyoruz. World Championship Snooker 2005 ise iyi bir alternatif olacak gibi görünüyor. WCS `05, kolayca hakim olabildiğiniz kontrollerinin yanında tatminkar düzeydeki üç boyutlu grafikleriyle sıkı bir bilardo simulasyonu. Üç boyutlu bilardo oyunlarından geleneksel olarak uzak durulur, ancak SEGA destekli Blade Interactive kötü kamera açılarıyla ilgili neredeyse tüm sorunları çözmüş. Sonuç olarak, kamerayla fazlaca uğraşıp oyunla iletişimimizi kaybetmemiz söz konusu değil.

Dört kişinin aynı anda oynayabileceği klasik oyun modlarından sıkılmanız durumunda ufak tefek ve eğlenceli bonus modlarıyla vakit geçirebiliyorsunuz. Yedi adet eski ünlü bilardo üstadı da dahil olmak üzere toplam 100 gerçek bilardocuyu seçebilmenize olanak tanıyan WCS `05'te kulaklık aracılığıyla sesli iletişim kurabileceğiniz online turnuvalara da katılmanız mümkün. ■ HB



Grafikler bir miktar kütükümsü olsa da oynanış oldukça akıcı ve eğlenceli.

NE KADAR SICAK?

Oyunun demosu üzerinde giriştiğimiz testlerden hiç beklemediğimiz kadar keyif aldık, eğlendik.

0	25	50	75	100

PlayStation 2 RESMi DERGiSi-TR
yeni görüntüler

DAĞITIM CAPCOM | YAPIM CAPCOM PRODUCTION STUDIO 4 | WEB SİTESİ WWW.CAPCOM.COM/RE4

RESIDENT EVIL 4

CEHENNEM HENÜZ AĞZINA KADAR DOLMUŞ SAYILMAZ!

Geçtiğimiz E3 fuarında "en iyi oyun" olarak gösterilen Resident Evil 4, aynı zamanda Nintendo GameCube'ün de en iyi oyunlarından biri sayılıyor. Zaten bu sayfadaki bütün ekran görüntüleri de hali hazırda tamamlanmış ve piyasada bulunan GC versiyonuna ait. Capcom, oyunun PS2 versiyonunun farklı görünmemesi için çok iyi bir çalışma yürütüyor. Teknik açıdan PS2'nin bu oyunu kaldıracak güçte olduğunu da biliyoruz. Birkaç vektörün eksik olması oyunu tamamıyla baltalayacak bir sorun (veya balta) gibi görünmüyor. Sonuç olarak, GC versiyonuna oldukça yakın bir RE 4 bekliyoruz.

Bildiklerimiz doğrultusunda, oyunun bütünüyle yeniden inşa edildiğini özellikle vurgulamalıyız. Ağır-çekim sürünüp duran embesil yaratıkları unutun. Kürek, balta vb. çeşitli alet edevatlarla üzerimize çullanan daha aceleci ve tehlikeli düşmanlar bekliyor bizi. Kısaca, hızlı düşünüp ani kararlar vermemiz gerekecek. Ayrıca zombilerin kafasını daha çabuk uçurabilelim diye omuz üzerinden hedef alma gibi oynanışı kolaylaştıracak bir sistem geliştirilmiş.

Serinin yeni oyunu, Racoon şehrinin yok oluşunun altı sene sonrasında geçiyor. ABD Başkanı'nın kaçırılan kızı Ashley'i bulmak üzere ta Avrupa'lara kadar gidiyoruz.



Beşinci Element'ten bir sahne... Patronu öldür, sürü dağılsın!


Yeni zombiler 28 Gün Sonra'nın hızlı yaratıklarını andırıyor.

kahin | PlayStation 2 RESMi DERGiSi-TR

RESIDENT EVIL 4 iyi bir korku, mükemmel bir aksiyon oyunu ve çok yakında PS2'de! Oyun hakkında her şeyi içeren detaylı bir dosya konusu hazırlamaya başladık bile, bizden ayrılmayın!

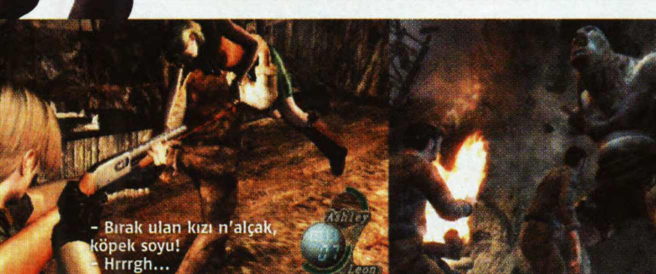


NE KA... CAK?

25 | ...0 | 75 | 100


Mızrak bu Jaws'ı durdurmaya yetmeyecek gibi..





- Bırak ulan kızı n'alçak, köpek soyu!
- Hrrrgh...

Bu kez karakter seçme gibi bir şansımız yok; tüm oyun RE2'den anımsayacağımız Leon S. Kennedy'nin üzerine kurulmuş. Yani oyunun tek kahramanı Leon.

Birçok açıdan RE 4'ün serinin gidişatında devrim niteliğinde olduğu bir gerçek. Buna karşın unsurları (bulmaca çözme vs) korunuyor. Her ne kadar aksiyon hiç olmadığı kadar ön planda tutulmuş olsa da, bulmacalar hem oyuna zenginlik kazandırıyor, hem de monoton gidişatın önüne geçerek bir anlamda nefes almamızı sağlıyorlar.

Genel olarak RE 4, daha eğlenceli ama bir o kadar da zor bir oyun. Düşmanların hiç olmadığı kadar güçlü olmaları bunun en önemli sebebi. Oyun akıllıca davranmaya çalışan yaratıklardan geçilmiyor. Daha da ötesinde, kafasından vurduğumuz çoğu yaratığın hemen ölmemesi, özellikle pek çok yaratık tarafından çevrelendiğinde ecel terleri dökmemize sebep olabilir. Bu noktada düşmanları alt etmek için iyi reflekslerden çok etkili taktiklere ihtiyacımız var. Cephanemizi de bu yüzden titizlikle harcamalıyız; örneğin, el bombası fırlatmamızı gerektiren bir durumda el bombamız yoksa işimiz epey zor demektir.

Oyunun yeni grafik motoru ayrıntılı grafiklerin yumuşak bir şekilde ekrana yansımasına olanak tanıyor. Hepimizin bildiği gibi serinin ilk üç oyununda karakter modellemeleri dışında kalan hemen her şey iki boyutlu resimlerden ibaretti. RE4 motoru ise Capcom'un kimseye beğendiremediği Gunsurvivor serisinden izler taşıyor. Omuz üzerinden hedefleme sistemi bir yana, birinci kişi gözünden silah da kullanabileceğiz artık. Böylece, tıpkı Ölülerin Şafağı (Dawn of the Dead) filmindeki gibi dürbünlü tüfekle zombilerin kafalarını uçurabileceğiz.

Dürbünlü tüfek dışında bıçak, tabanca, pompalı, bazuka gibi silahlar; el bombası, mayın vb. patlayıcılar ve -yeni olarak- mızrak, balta, sopa benzeri çeşitli alet edevatlar, kontra atağa çıkarken kullanabileceğimiz araçlar. Envanterimiz tamamen boşalsa bile çaresiz kalmıyoruz. Neden? Çünkü yumruklarımızı da kullanabiliyoruz bu kez. Kontrol sistemi, daha iyi kamera açıları dışında yine Gunsurvivor serisinden alınmış. Böylece bahsi geçen bütün araç-gereçleri oldukça seri ve etkili şekilde kullanabiliyoruz. Oyunun daha "çekici" olmasını sağlayan yeni aksiyon ağırlıklı oynanış da büyük ölçüde buradan geliyor.

Resident Evil 4 (Japon diyarlarında Biohazard 4 olarak lanse ediliyor) herkesin seveceği türden leziz bir oyun. Ve bu oyunu yıl sonunda "şapırt" ve "şupurt" ses efektleri eşliğinde büyük bir iştahla yiyebilirsiniz (15 yaşından küçükler yiyemez!). ■ HB


-Ah! Evet evet, tam orası!


-Aşkım! Yeni eldivenimi beğendin mi?



KİM ŞIK KİM RÜKÜŞ?


Japon esintileri taşıyan kelebek desenli bu müthiş gece elbisesi, ölçülü dekoltesi ve iyi düşünülmüş aksesuarlarıyla hanımefendiyi adeta uçurmuş. Üstelik tabancayla pekiştirilmiş muazzam bir seksapalite söz konusu. 10 üzerinden 13!

2005 YAZINDA PİYASADA

YAPIM **CODEMASTERS** | DAĞITIM **CODEMASTERS**
WEB SİTESİ **WWW.CODEMASTERS.CO.UK**

TOCA RACE DRIVER 3

"YARIŞ SÜRÜCÜSÜ" OLMAK İÇİN EN DOĞRU SEÇİM...


30 ayrı motor sporu mu? Başka oyun oynamak isteyen?

Her yeni oyunda biraz daha geliştirilen TOCA, son oyunla birlikte zirveye çıkacağa benziyor. Çünkü yeni TOCA'da bu kez, motoru ve dört tekerleği olan hemen her tür yarış arabasını kullanabileceksiniz. Rally, F1 ya da Karting sevdalısı olmanız önemli değil, bu oyunda hepsi var.

TRD 2'de olduğu gibi World Tour modunu seçerek dünyanın dört bir yanındaki farklı pistlerde yarışacak, gerçek şampiyonlara katılacaksınız. Aynı şekilde önceki oyuna göre daha da geliştirilen Pro Career Mod'la adım adım en iyi yarış sürücüsü olmak için mücadele vereceksiniz. Yeni kariyer moduysa, yedi farklı daldan birini seçerek istediğiniz dalda yarışmanızı mümkün kılıyor (daldan dala, daldan dala!). Sözgelimi, Rally yarışçısı olarak deneyim kazanıp ikinci adımda Go-Kart sürücüsü olabilir ve ardından kariyerinize F1 pilotu olarak devam edebilirsiniz.

50'den fazla lisanslı yarış pisti, 80'den fazla lisanslı araba markası, 30 farklı motor sporu, 10 kişiye kadar çok oyuncu desteği, gerçekçi sürüş/fizik modellemesi, kaliteli grafikler ve gelişmiş yapay zeka gibi birçok vurucu özelliğe sahip TOCA Race Driver 3, Gran Turismo 4'ü sollamaya kararlı şekilde yola çıkmaya hazırlanıyor. ■ HB


Hanginiz çekti bu fotoğrafı! Hanginiz Kara Murat dedim! Cevap verin!

NE KADAR SICAK?

Yarış sevenler için biçilmiş kaftan. Direksiyonlarınızı şimdiden hazırlayın!

0	25	50	75	100

"ABİ ÇOK SAÇMA!"

"BU DA NE?"

"KAPATIR MISIN ŞUNU?!"

"DÜNYAYI KURTARAN ADAM'I İZLEMEK İSTİYORUM!"

"YAZI YAZMAM GEREK!"

"PEH!"

FANTASTIC FOUR 'un fragmanı herkeste olduğu gibi bizde de hayal kırıklığı yarattı. Hatta birçok eleştirmen, sadece fragmandan yola çıkarak daha şimdiden filmi yerin dibine geçirmiş durumda. Bu arada filmin oyununu geliştiren firmanın tek adam akıllı işi bir diğer film oyunu, "Charlie's Angels". Ve ne yazık o da vasatın çok çok altında. Bir çizgi-roman daha güme mi gidiyor yoksa?

*TIRNAK İÇİNDEKİLER DERGİ YAZARLARININ FANTASTIC FOUR FRAGMANINA GÖSTERDİKLERİ TEPKİLERDEN DERLENMİŞTİR.

"ÖRÜMCEK DUYULARIM KIMIL KIMIL, BİR ŞEY PATLAYACAK AMA NE?!"

Çocukluğumuzda çok özel bir yere sahip favori çizgi-roman kahramanlarımızı kanlı canlı görmemizin tek yolu beyaz perde. Çizgi-roman filmleri de bu noktadan hareketle çekiliyor zaten. Peki neden bu filmlerin çoğu yüzümüzün asılmasına sebep oluyor? Beklentilerimiz karşılanmadığında hayal kırıklığı yaşamamız doğal, ama gerçekten bu filmlerden çok şey mi bekliyoruz?

Bir yanda Sam Raimi'nin Örümcek Adam ikilemesi; diğer yanda Ang Lee'nin Hulk'ı... İki filme de aynı düzeyde beklentilerle gittik. İlk film bize bilmekte olduklarımızın dışında herhangi bir şey sunmayarak hayal kırıklığı yaratırken ikinci filmde umduğumuzdan fazlasını bulduğumuz için sevindirik olduk. Çıkardığımız ders; bilgisayar animasyonlarıyla, türlü efektlerle bezenmiş bir atmosferde kanlı canlı bir Örümcek Adam'ın ya da Hulk'ın oradan oraya hoplayıp zıplamasını seyretmek tek başına bizi tatmin edemiyor. Farklı bir şeyler arıyoruz, bize zamanımızı boşuna harcamadığımızı hissettirecek şeyler...

YAPIŞIK DÖRDÜZLER

Fantastik Dörtlü için de benzer bir durum söz konusu; önceki çizgi-roman filmlerinde umduklarını bulamayanlar (mesela biz), yayınlanan kısa fragmandan yola çıkarak, belki de iyi niyetle -yüksek beklentileri bastırmak adına- şimdiden filme verip veriştiriyorlar. Ama biz daha çok filmin yaz aylarında piyasada olacak oyununa odaklanmak durumundayız. Oyunun yapımcısının iyi bir arka plana sahip olmaması bizi endişelendiriyor tabii ki.

Bir aksiyon-adventure olan Fantastic Four'un oynanışı dört kişilik takım üyelerinin bir arada hareket etmesine dayanıyor. Gerçek zamanlı olarak takım üyeleri arasında geçiş yapabiliyorsunuz ve tahmin edebileceğiniz gibi karşılaştığınız durumlara göre doğru kişiyi doğru yerde kullanmanız gerekiyor. Çoğunlukla işbölümüne başvurmalısınız; mesela Sue ile kalkan oluşturduktan sonra, Johnny ve Ben'in bu kalkanın arkasına geçmesini sağlayıp düşmana alev topu ya da tuğla fırlatabilirsiniz. Reed'in elastik kollarıyla düşmanı sarıp sarmalayarak hasarı artırmanız da olası. Oyundaki her karakterin geliştirilebilir ve birbirleriyle kombine edilebilir en az 40 adet harekete sahip olacağı söyleniyor. Ayrıca oyun işbölümü mantığına dayalı bulmacalar ve ekstra birtakım modlar içerecek.

Oyunla ilgili yapılan tüm açıklamaları üst üste koyup "Nasıl bir oyun bekliyoruz?" sorusuna yanıt ararken, patlama noktasına kadar gelmiş kafamızda bir adet yanıp sönen florasan (?) beliriverdi: Tüm bildiklerimizi oyunun yayınlanan ekran görüntüleriyle harmanlayarak tipik çizgi-roman formatıyla sizlere aktarıyoruz. Koyun ders kitabınızın arasına RPS2D'yi, okuyun!

FANTASTİK KADRO



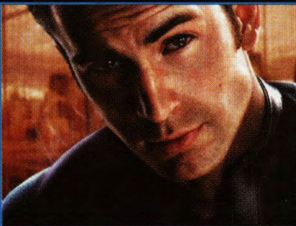
Görünmez Kadın: Susan Storm (Jessica Alba)
Görünmezlik yetisi ve enerji ataklarıyla donatılmış Sue genellikle takımın en güçlü üyesi olarak gösterilir. Gerçi takımdaki biricik hatun kişi olması dolayısıyla kendisine bir miktar kıyak da geçiliyor olabilir.
- **Hobileri...** Geceleri görünmez olup hayalet modunda insanları korkutmak. Rock konserlerine çaktırmadan biletsiz girip konseri sahnede izlemek. Reiki göndermek. Zırt pırt görünmez olarak eşi Reed'i deli etmek.
- **En sevdiği laf...** Görmüyor musun?"



Bay Fantastik: Reed Richards (Ioan Gruffudd)
Elastik vücut olayının dibine vurmuş durumda; her şekli alabiliyor, her yere uzanabiliyor. Ara sıra uzuvları birbirine dolaşsa da kadınlar için vazgeçilmez bir fetiş objesi.
- **Hobileri...** Otobüsün hem arkasında hem önünde durarak "Otobüsün arkası da aynı yere gidiyor" diyenlere haddini bildirmek, sinema salonunda kafasını uzatıp tepsi formuna sokarak arkasında oturan kişiyi sinir etmek.
- **En sevdiği laf...** "Uyyy dolanayum sağa!"



Şey: Ben Grimm (Michael Chiklis)
Huysuz, somurtkan bir test pilotunun taş adama dönüşmüş hali. Az biraz Hulk'u andırmaktadır, lakin Hulk kadar dengesiz sayılmaz.
- **Hobileri...** Hulk'la bilek güreşi yapmak, Hulk'la yağlı güreş yapmak, Hulk'la çamur güreşi yapmak, Hulk'la parmak güreşi yapmak, Hulk'la... Arkadaş bulmakta güçlük çekiyor doğal olarak, canım ya!
- **En sevdiği laf...** "Bir Ben vardır Ben'de, Ben'den içeri"



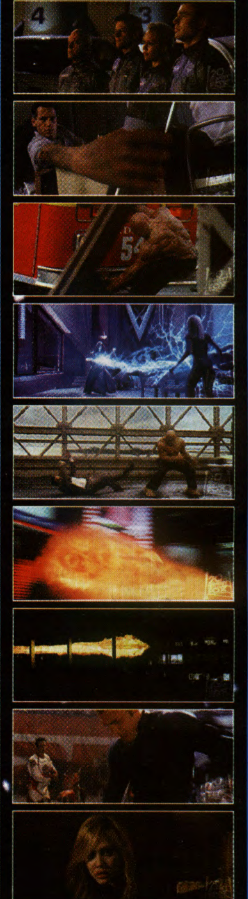
Alev Adam: Johnny Storm (Chris Evans)
Yanar döner ve uçar. Ayrıca, Sue'nun kardeşi ve takımın en yakışıklı üyesi. Sevgili bulmakta güçlük çekmez, çünkü "Senin için yanıp tutuşuyorum" dediğinde gerçekten yanıp tutuşabilir.
- **Hobileri...** Hatun kişilerin sigarasını herkesten önce yakmak, sevgili bulmak, yanıp tutuşmak.
- **En sevdiği laf...** "Yakarım bu gezegeni yakarım!"



Doktor Doom: Victor Von Doom (Julian McMahon)
Fantastik Dörtlü'nün süper güçlerini kazandıkları uzay kazasından kafayı sıyırarak çıkan şeytani beyin. Metalik derisi onu yok edilemez kılıyor.
- **Hobileri...** Dünyayı ele geçirme ya da yok etme planları yapmak, dünyayı ele geçirme ya da yok etmeyle ilgili ne varsa okumak, Doom III oynamak.
- **En sevdiği laf...** "Nihohahaharghhhh!"

FRAGMANA BAKIŞ

Filmin beğenilmeyen fragmanından sahneler...
Açıkçası, fragmanı izlerken verdiğimiz tepkilerden de anlayabileceğiniz gibi filmden pek umutlu değiliz. Yine de Fantastic Four'u seviyorsanız, bizle aynı fikri paylaşmayabilirsiniz. Fragmanın tamamını izlemek isterseniz www.apple.com/trailers/fox/fantastic_four adresine tıklayın. Ama bu dergi değil mi?



FANTASTİK DÖRTLÜ

BÜYÜK KAPIŞMA

NEW YORK'TA ALIŞILMADIK, SESSİZ BİR AKŞAMDI. ANİDEN BÜYÜK BİR GÜRÜLTÜ DUYULDU...

CRASH

RRRRRUMBLE

SONRA...

TREMBLE!

FANTASTİK DÖRTLÜ ELEMANLARI SANKİ BİRİLERİNDEN KOORDİNATLARI ALMIŞÇASINA YARATIĞIN YANINDA BİTİVERDİLER.

VE EVET, HEMEN PİS YARATIĞA SALDIRMAYA BAŞLADILAR VE HAYIR, "BU YARATIĞIN DERDİ NE OLA Kİ?" DİYE SORMADILAR.

ELASTİKİM YA, NEDEN ELLERİMİ ÇEKİÇ FORMUNA SOKMAYAYIM? AL BAKALIM!

AMA O DA NE! YARATIK BEKLENENDEN DAHA GÜÇLÜYDÜ...

OH OLAMAZ! ENERJİ SALDIRILARIM HİÇBİR İŞE YARAMIYOR, EN GÜÇLÜSÜNÜ AZ ÖNCE KULLANDIM!

HMM, BİR FİKRİM VAR...

EHEH, BİR DAKİKA SAVAŞMAYI KESER MİSİNİZ, KONTAK LENSİMİ DÜŞÜRDÜM!

HARİKA! ESKİ, "KONTAK LENSİ KAYBETME HİLESİYLE DİKKAT DAĞITMA" NUMARASI BU. E AMA NE İŞİ VAR Kİ BU OYUNDA? NEYSE, HEMEN SALDIRAYIM FIRSATTAN İSTİFADE!



YARATIK YENİLMİŞTİ FAKAT BU SADECE BİR BAŞLANGIÇTI. KISA BİR YÜKLEMEDEN SONRA (!) YENİ BİR DÜŞMAN ANSIZIN BELİRİVERDİ. JOHNNY KIRMIZI SİNYALİ İZLEYEREK OLAY MAHALİNE UÇUYORDU.

ROAR!

UÇUYORUM EVET, EHEH!

KIRMIZI SİNYAL ALEV ADAMI DR. DOOM'UN SÜPER-ULTRA-GİZLİ ŞATOSUNA SÜRÜKLEMİŞTİ.

CRASH

BUNUN ARKASINDA DOOM OLMALI!

BEN NE DEDİM SANKİ? CIK CIK...

BAK SENİ DUYDUM AMA DURUM TESPİTİ YAPMAZSAM NE ZEVKİ KALIR, Dİ Mİ?

TAŞ KAFA DA ZAMAN KAYBETMEDEN OLAY YERİNE HOPLADI.

HOP! AAA NE GÜZEL, ÇEVREDE KIRILABİLEN NE VARSA BİR PARÇASINI KOPARIP KAFA GÖZ YARMAK İÇİN KULLANABİLİYORUM.









GELECEK SAYIDA!

FANTASTİK DÖRTLÜ'YE NE OLACAK? ACABA DR.DOOM'UN FANTASTİK DÖRTLÜ'YE SÜPER GÜÇLERİNDEN BAHSETME OLANAĞI VERMESİNİN ARDINDAKİ GİZEM ÇÖZÜLECEK Mİ? REED ÇEKİÇ ELİYLE İLGİLİ OLMAYAN YENİ BİR ATAK ÖĞRENEBİLECEK Mİ? SUE'NUN YÜZÜNÜ YAKIN PLAN GÖSTEREN BİR EKRAN GÖRÜNTÜSÜ OLACAK MI AYRICA?







inceleme

EN İYİ VE EN DOĞRU İNCELEMELER – HEM DE "RESMİ" OLARAK!

İNCELEMELERE HOŞ GELDİNİZ

En yeni oyunların ne kadar lezzetli olduklarını test ediyor ve onaylıyoruz!



Sonunda yıllardır hayalini kurduğumuz konsol dergisi projesini hayata geçirebildik sevgili okurlar. Siz sabrettiniz, biz çalıştık ve mutlu sona; diğer bir deyişle mutlu bir başlangıca ulaştık. Artık Türkiye'nin de bir Resmi PlayStation 2 Dergisi var. Sözü fazla uzatmak niyetinde değilim; zira anlatmak istediklerimizi elinizde tuttuğunuz sayfalara döktük zaten. Derginizin daha da iyi olması için bizden desteğinizi esirgememenizi diliyor, hepimiz için hayırlı olmasını diliyorum. Bakalım ilk sayımızda ne incelemeler yapmışız...

Bu ay Snake ile ormanın derinliklerine dalacak ve burada hayatta kalmak için her şeyi yapacağız. Ölmemek için yılan yemek gerekirse, onu da yapacağız. Yemekten sonra ise Gran Turismo 4 ve 712 adet dört tekerlekli arkadaşı ile size misafirliğe gelmeyi planlıyoruz; müsaitseniz tabii ki. Ardından da Timesplitters ile çıkar, zamanda geziniriz biraz, ne dersiniz? Bu sırada büyük kız Bard ile evde muhabbet eder, küçükler de sokakta futbol ya da basket oynarlar. Tamam mı? O zaman hazırlanın, çıkıyoruz.

Emin B.

Emin Barış,
megaemin@ps2dergisi.com



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

SNAKE'İN SON ZİYAFETİ İÇİN ORMANA GİDİYORUZ. MGS3 TÜM ZAMANLARIN EN İYİ AKSİYON OYUNU MU? CEVABI SONRAKİ SAYFADA.

40

AYRICA



Audi TT. Bir gün benim de böyle bir arabam olacak.

"Eller yukarı! Eeh, oyun bitse de gitsem artık ya!"

Ormanda olmanız saklanmayacağınız anlamına gelmiyor.

ÇIPLAK SNAKE

YILAN YEMEK İSTEYEN?

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Snake'i kapalı ortamlardan çıkarıp doğaya salmanın zamanıdır...



DETAYLAR

DAĞITIM KONAMI
YAPIM KONAMI
FİYAT -
OYUNCU 1
WEB SİTESİ WWW.METALGEARSOLID.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR
ONLINE VAR

KISACA
Yine gizlilik teması üzerine kurulu bir MGS, fakat bu sefer yaşam savaşı da işin içinde. 60'lı yıllarda, devasa bir ormanda geçen Snake Eater, diğer MGS'ler gibi "zengin" bir oyun.



Sanırım şöyle gelişmişti olay: Yazın evdeydim. Ya da yaz değildi, sonbahar olabilir. Evde olmama ihtimalim bile var. Konu da bu değil zaten. PlayStation'la ilgim vardı o zaman da tabii, fakat PC'yle daha çok ilgilendiğim bir dönem olduğu için PS oyunlarına pas vermiyordum, şahsi oynuyordum (gereksiz bir davranış). Bir gün, gününü, nerede olduğumu bilmediğim o gün, "Gideyim de PS oyunlarına bir bakayım." dedim. Mağaza sahibi beni ilgiyle karşıladı ve "Abi Metal Gear Solid diye bir oyun geldi, kapış kapış gidiyor." dedi heyecanla. "Türü ne?" dedim, "Abi aksiyon, çok deli!" dedi. Bir dakikayı geçer geçmez ikna olurum, bu baskı karşısında da yapacak bir şeyim yoktu. Metal Gear Solid'i almıştım. Oyunu almamla eve gelmem bir olmadı. Hala bir uyuşukluktur, bir gevşekliktir gidiyordu bende. "Geç oldu, şu oyuna bakayım yatmadan, bakmayayım veya, bakayım..." dediğimi hatırlıyorum. Sonrasını hatırlamıyorum. Gecelerim gündüzlerime karıştı, yemez içmez oldum, sosyal hayatımı bıraktım tamamıyla. Metal Gear'ın ne olduğunu bilmeyenlerle kavga ettim, hepsini paraladım. Annem "Ne oldu çocuğum sana?" dediğinde, "Saklanmalıyım anne, kaçıl!" demeye başladım. Dünya kocaman bir savaş alanı, ben de dev robotun peşindeki ajan olmuştum. PS diskindeki macera bitmişti sonunda, ama ben bir daha, bir kez daha bu macerayı yeniden yaşadım, yaşamaya devam ettim (macerayı, hayatı değil). Durumdan endişelenen annem, babam ve geriye kalanlar beni bu oyunun başından kaldırmak için harekete geçtiler. Güç uygulayarak bir yere varamayacağını anlayan (MGS'de öğrendiklerimi uygulamıştım bir kez) bu kitle, şansını suyuma giderek denemeye karar verdi ve önüme Final Fantasy diye bir oyun koydu. Sonrasını hatırlamıyorum. Gecelerim...



SIKILMADAN, YAVAŞ YAVAŞ

Hakkımdaki bilinmeyen gerçekleri de öğrendiğinize göre, sıra geldi Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ile nasıl tanıştığıma. Bunu da bir sayfa kadar yazıp tatile çıkayım diyorum (Nisan ortasında, evet). Tamam, sakin olun, şaka yaptım. Snake Eater...

Yıl 1964 ve Rusya sınırları içersindeyiz. Defalarca uyarılmamız da bu yüzden. Eğer Rusya sınırları içerisinde bir Amerikan askeri yakalanırsa, uluslararası bir kaos yaşanabilir. Bu da "yeni bir dünya savaşı" demek. Kahramanımız Snake (yalnız bu sefer Solid değil, Naked, yani çıplak), bırakıldığı ormanda neler döndüğünü araştırmak üzere harekete geçiyor. Kontrol size bırakıldığında ise... Hemen ekranın sağ üst köşesine baktınız değil mi? Maalesef, onsuz bir "hiç" olduğunuzu hissettiren sadık yol göstericiniz, 1964 yılında henüz keşfedilmemiş. Yani düşmanlarınızın baktıkları yönleri gösteren, içinde bulunduğunuz ortamı birebir resmeden bir yardımcınız yok bu defa. Onun yerine elimizde; Active Sonar, Motion Detector ve Anti-Personnel Sensor var. Üçünü birleştirsek bile eski yardımcımız gibi olamıyor, ama ya bunlar da olmasaydı? (Pollyanna bizde yazıyormuş - FA)

ANNEM "NE OLDU ÇOCUĞUM SANA?" DEDİĞİNDE, "SAKLANMALIYIM ANNE, KAÇIL!" DEMEYE BAŞLADIM

RAIDEN HER YERDE

MGS2'nin sinir bozucu kahramanı geri dönüyor. Ama farklı bir şekilde...

Snake Eater'da yeni bir oyuna başlarken size şöyle bir soru sorulacak: "MGS2'yi oynadınız mı, oynadıysanız sevdiniz mi?" Eğer cevabınız evet olursa, Solid Snake herkesin bir su damlasında boğmaya çalıştığı (vahşet) Raiden kostümüyle ortaya çıkacak. Neyse ki Major Zero bir süre sonra bu "komik" giysiden çıkmamızı isteyecek. Raiden'la tek karşılaşmamız bu değil tabii ki.

Oyuncuların Raiden'la ilgili şikayetleri MGS'nin yapımcısı Hideo Kojima'ya ulaşmış olacak ki, Snake Eater'da da Raiden krizi devam ediyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Snake yine Raiden kılığına girmek zorunda kalıyor. Neden mi? İlginç bir şekilde Ivan Raidenovich Raikov isimli Rus general, Raiden'ın birebir kopyası olarak hikayede yer alıyor. Hatta Raiden'la uzaktan akraba olduğu da söyleniyor.

Daha da ilerledikçe Raidenovich'in aslında Eva'dan biraz daha büyük bir kız olduğunu anlıyoruz. Üstüne gittikçe "Aiyyy! Hihih!" gibi çığlıklar atan Raidenovich, bir ara giysilerini çıkardığındaysa aslında kız olmadığı, "güzel" bir erkek olduğu ortaya çıkıyor. Bitti sanmayın. Raidenovich, senaryonun ağır abisi Colonel Volgin'le çok samimi bir birliktelik yaşıyor. Gördüğünüz gibi Metal Gear sırlarla, Raiden da türlü iğrençliklerle dolu.



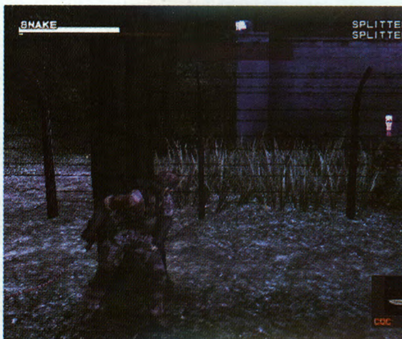


Evet, bu Raiden ve neyse ki ağzını yüzünü dağıtmamıza izin veriliyor.





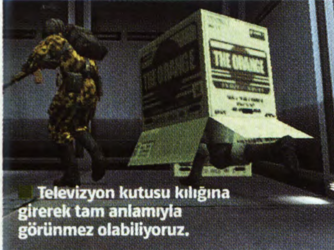
Neyse ki her zaman gizlenmek zorunda değiliz.



YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN *METAL GEAR*



Metal Gear ismi sizin için bir şey ifade etmiyor mu? Çözüm aşağıda...


Televizyon kutusu kılığına girerek tam anlamıyla görünmez olabiliyoruz.

■ Evet en baştan alıyorum: Metal Gear Solid nedir?
Bunu anlatmak için ayrı bir ek verebiliriz, ya da kısaca şuraya sığdırabiliriz -ki izleyeceğimiz yol da bu. Metal Gear Solid bir aksiyon filmini aratmayacak kadar heyecan dolu bir ajancılık oyunudur. Amaç olabildiğince gizli saklı işler çevirmek, ama yeri geldiğinde de olay çıkartmaktır. Metal Gear'la birlikte bu türün nasıl önem kazandığından bahsetmeye gerek yok. Her şey ortada.

■ Buraya kadar tamam. Peki bu oyundan ne bekleyebiliriz? MGS kısaca ne içeriyor?

1 Karmaşık, ama bir o kadar da sıradan bir hikaye;
Her MGS oyunu inişli çıkışlı bir senaryoya sahiptir, ama aslında ortada olan biten her şey -aynı bir Bond filmindeki gibi- dünyanın tehdit edilmesiyle ilgilidir. Snake kötü adamlara karşı tek başına mücadele verir, bu sırada da Snake'in geçmişindeki sırlar önümüze sunulur, merakımızın artması sağlanır. Basit değil mi?

2 Bir asır süren ara sahneler;
10 dakika oyun oynadıktan hemen sonra 15 dakikalık bir ara sahneyi izlemek zorunda olmamıza kısaca "sıkıntı" denebilir. Hayır ara sahneler kötü değil, sıkıcı da değil, fakat oynanış bu kadar iyiyken kimse bu uzun sinematiklere fazla dayanamaz ki. Sabır taşı olsa çatlar!

3 "Sorunlu" kötü adamlar;
MGS serisinde yer alan hemen hemen her boss (Türkçe meali: Bölüm sonu canavarı) mutlaka akli dengesini yitirmiştir. Bırakın kendilerine mukayyet olmayı, bu boss'lar arasında; beyninizi okuyabilen ve PSOne gamepad'ini hareket ettirebilen bir düşman (MGS1), ağzından çıkan arıları saldırı amaçlı kullanan garip bir "şey" (MGS3), bir balerin kadar narin hareket eden patenli bir şişman (MGS2) ve MGS2'nin ışınlanma yeteneğine sahip vampirlerini sayabiliriz.

4 Vazgeçilmez işkence sahneleri;
Biz nasıl doğal olarak nefes alıyorsak, Snake de mutlaka her oyunda işkence görür, bu işkenceden kurtulur ve salıverilir. Evet, mutlaka.

5 Ortaya saçılmış sürprizler;
"İlginç" filmler gösteren projektörler mi istersiniz, dolap içlerine asılmış "şirin" posterler mi? Her MGS oyununu kare kare inceledikçe şaşıracak, şaşırdıkça "Başka ne bulabilirim?" diyerek oyuna sımsıkı sarılacaksınız.

■ Vay vay! Demek öyle... Her şey iyi, hoş da, Metal Gear ne peki?
Efendim, Metal Gear dev bir robotun kod adı. Bu robotu bir Japon Mecha'sı olarak düşünebilirsiniz. İnanılmaz dayanıklı, korkulacak derecede güçlü, akıl almaz silahlarla donatılmış bu cihaz her hava şartına uygun, her türlü arazide ilerleyebilecek yapıdadır. "Sony'nin yelpaze sallayan robotlarının 100 yıl sonra geleceği nokta" da diyebiliriz buna özetle. Tabii böyle güçlü bir robotu da kimse rahat bırakacak değil. Herkes ona sahip olmak istiyor.

■ Sanki bu hikaye eskiye kadar uzanıyormuş gibi geldi bana. İlginç...
Evet tahmininiz doğru (ne tahmini, biz yazdık onu). Metal Gear efsanesi, bir saniye sayıyorum, evet, 18 sene önce başladı. 1987 yılında Nintendo'ya çıkarılan Metal Gear'dan, PSP'nin Metal Gear Acid'ine kadar arada tam dokuz oyun bulunuyor.

■ O zaman, MGS dünyasını bilmeyen birisi Snake Eater'ı oynamamalı mı?
Her ne kadar her MGS oyunu bir bütünün parçası olsa da, her oyunun kendine özel bir hikayesi var. Böylece diğer oyunların adını duymamış olsanız bile Snake Eater'dan zevk alabilirsiniz.



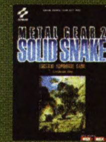

İşte her şey bu oyunla başladı. PSOne'daki Metal Gear Solid'le...

TÜM GERÇEKLER SU YÜZÜNE ÇIKIYOR! METAL GEAR'IN ALTINI ÜSTÜNE GETİRİYORUZ!

Sol tarafta bahsedildiği üzere, Snake Eater tam 18 yıllık geçmişe sahip bir serinin üyesi. Bu efsanenin nasıl başladığını, arada neler olduğunu merak ediyorsanız, yanıtı aşağıda.



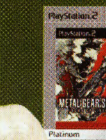
METAL GEAR
MSX/NES 1987
Yıl 1995... Güney Afrika'daki paralı askerler yeni bir süper-silah üretirler. Adını da Çelik koyarl... Pardon, Metal Gear'mış. Amerikan hükümeti bu durum karşısında tedirgin olur ve Foxhound isimli özel timin lideri olan Big Boss'u olay mahaline yollar. Big Boss'dan haber çıkmayınca hükümet iyiden iyiye endişelenmeye başlar ve bu sefer de Solid Snake'i görevlendirir. İmkansız gibi görünse de, Snake, Metal Gear'ı yok eder ve projenin arkasında Big Boss'un olduğunu ortaya çıkarır...



METAL GEAR 2: SOLID SNAKE
MSX2 1990
Aradan dört yıl geçmiş ve 1999'a girilmiştir. Asya'nın ortasında mini bir ulus haline gelen Zanzibar kolay para kazanmanın yolunu bulmuş ve yasadışı kimyasal silah üretimine başlamıştır. Bununla birlikte, OILIX isimli, enerji üretiminde öncü bir devin sahibini de kaçırarak dikkat çekmiştir. Bu derin bir karmaşayı çözebilecek tek kişi de Snake'den başkası değildir elbette. Snake, Zanzibar'a vardığında kimyasal silahlardan çok daha fazlasını bularak yeni bir Metal Gear'ın üretildiğini de öğrenmekten geri kalmaz; arada Big Boss'u da bulur ve ortadan kaldırır.



METAL GEAR SOLID
PSONE 1998
Yıl 2010... Bu sefer Metal Gear'ı kötü adamlar değil, bizzat Amerikan hükümeti üretiyor, fakat teröristler yine iş başında ve Metal Gear'ın bulunduğu bölge ele geçirilmiş. Üstelik bu teröristler Foxhound'ın eski üyeleri. Snake üsse girdikten sonra Revolver Ocelot isimli bir Rus silahşorla karşılaşıyor. Ocelot'un istediğiyse Big Boss'tan geriye kalanlar. Bir bilgisayar ustası olan Otacon ile birlikte çalışan Solid Snake, kısa sürede şok edici bir gelişmeyle sarsılır. Liquid Snake adındaki bu şok gelişme aslında Big Boss'un DNA'sından üretilen bir süper asker ve aynı zamanda Solid Snake'in ikizidir (Yalan Rüzgarı tadı alan var mı?). Üstelik bu DNA'dan çıkanlar da sadece iki kişi değil. Perde arkasındaki üçüncü kardeş Solidus, aynı zamanda Amerikan başkanı George Shears...



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY PS2/XBOX/PC 2002
Ve saatler 2012'yi gösterirken artık her ülke kendi Metal Gear'ını üretmeye başlamıştır. Birleşmiş Milletler için çalışmaya başlayan Solid Snake, Manhattan limanında sinsice Amerikan Deniz Kuvvetleri'nin Metal Gear projesinin fotoğraflarını çekmeye çalışmaktadır. Tam bu sırada Revolver Ocelot yeni Metal Gear'ın prototipini çalar. Ardından da Solid Snake kaybolur. Oyunu Snake ile oynama hayallerimiz suya düşerken, kontrol Raiden'a, yeni bir Foxhound üyesine verilir. The Big Shell isimli petrol temizleme platformuna gönderilen Raiden, teröristlerin kaçırdığı Amerikan başkanını burada bulacaktır. Raiden herkesi öldürür ve aslında olayların arkasında Solidus'un, eski Amerikan başkanının bulunduğunu öğrenir. Daha şaşırtıcı olansa, The Big Shell'in aslında yeni ve dev bir Metal Gear'ın örtbas edilmesi için kullanılan bir paravan olmasıdır. Deliye dönen Raiden Metal Gear'ı da yok eder, Solid Snake'in yardımıyla Solidus'u da öldürür, ama Washington'da projeyi yürüten gizemli kişiler varlıklarını sürdürmektedirler...



Ses çıkarmadan yaklaşın ve Snake'in şu elinde tutmuş olduğu, Pele'nin de kullandığı bıçakla...

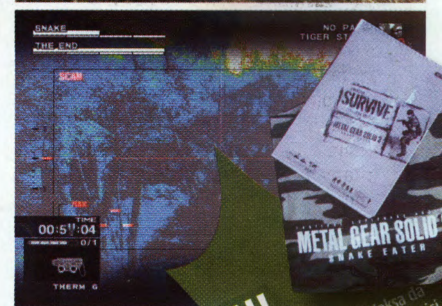


Ekran görüntüsü değil, sanat eseri...





Maalesef yine bir kez görüldükten sonra "sonsuz" sayıda düşmanla savaşmanız gerekecek.



Seçtiğiniz anda pil yemeye başlamayan tek cihazınız Active Sonar. L3 tuşuna bastığınızda çevrenizdeki tüm canlıları birer nokta olarak gösteren aletimiz, bu işlem sırasında bir "bip" (para geldi!) sesi çıkardığından, eğer yakınınızda düşman varsa fark edilmenize yol açıyor. Active Sonar'ın diğer yan etkisiyse, işin içine tüm canlılar girdiği için sağ üst köşede beliren noktalardan hangisinin hayvan, hangisinin insan olduğunu ayırt edemiyor olmanız. Motion Detector, hareket eden her türlü canlıyı, Active Sonar'dan farklı olarak hareketli bir şekilde size gösteriyor. Bu insan da olabilir, hayvan da (yine Active Sonar gibi). PS2 gamepad'inin titreşimini çalıştıran ve bir düşmana yaklaştığınızda daha sık titreşim veren Anti-Personnel Sensor ise, en iyi yardımcınız olacak. Ne Motion Sensor gibi zayıf sinyaller veriyor, ne de Active Sonar gibi yerinizi belli ediyor. Bir de pilleri bitmese... Neyse ki biraz kullanmayınca hepsi kısa sürede şarj oluyor.

SEÇTİĞİNİZ ANDA PİL YEMEYE BAŞLAMAYAN TEK CİHAZINIZ ACTIVE SONAR

Tam bu noktada sormanız gereken iki soru olmalı: Neden çevremizdeki düşmanlara karşı bu kadar dikkatli davranmalıyız ve ortalıkta gezen hayvanlardan bize ne? Bu detaylı konuyu bir sonraki paragrafta incelemeye karar verdim.

ORMAN HALKI

Önceki MGS oyunlarında olduğu gibi, Snake Eater'da da bir kez görülürseniz, düşmanlarınız Akın Akın Anadolu gibi üstünüze akmaya başlıyorlar. Üstelik bu defa üç aşamalı ve her biri 100'er saniye süren bir kaçış işlemi söz konusu. Alert konumundan Evasion'a, buradan da Caution'a doğru bir geri sayımdan bahsediyoruz ve bu aşamaların herhangi birinde gizliliğinizi koruyamazsanız, en başa dönülüyor ve tüm geri sayım yeniden başlıyor. Diğer MGS oyunlarının aksine, koskoca ormanda saklanacak yer de çok kısıtlı. Yani siz siz olun, olabildiğince görünmez



kalmaya uğraşın.

Nasıl gizli kalacağınızın yolu da yine Snake Eater'ın yenilikleri içerisinde. Snake'in 20'ye yakın kamuflaj giysisi ve surat boyası bulunuyor. Diyelim ki yeşil yapraklı çalılar arasındasınız. %90'lık bir görünmezliğe ulaşmak için Start menüsünden seçeceğiniz, bu araziye uygun giysiyi giymeniz gerekiyor. Böyle bir alanda gidip de toprak için hazırlanmış kahverengi bir giysi denerseniz, afedersiniz, kabak gibi ortaya çıkarsınız.

Gelelim börtü böcek mevzusuna. Orman halkının tek amacı var; yemek olmak veya yemek yemek (yani sizi). Basit bir yılan canınızı

ORMANDAYIZ DİYE KABİLE MÜZİĞİ DİNLEYECEK DEĞİLİZ YA!

1960'lı yıllarda olduğumuz için Snake, codec yerine bir radyo taşıyor. Müzikler ise mükemmel...

Metal Gear'ın müzikleri de en az oyun kadar mükemmel. Tüm ses efektleri ve müzikler işin uzmanları tarafından yapılmış. Gerçekçiliği sağlamak için ses ekibi saatlerce ormandaki sesleri kaydetmiş.

Snake Eater'da Hollywood'un ünlü müzik ustalarından Harry Gregson-Williams (ilk iki oyunda da imzası var) yepyeni bir soundtrack ile oyuna katkıda bulunurken, Japon besteci Norihiko Hibino geriye kalan orkestra ağırlıklı müziklerle ilgilenmiş. Bunun yanında iki ustanın da elinden çıkmayan müzikler de oyunda bulunmakta. Mesela açılış demosunda fonda çalan Bond vari parça oyuna değişik bir hava katıyor. Bundan daha da iyisi Starsailor'ın Wat to Fall parçası. Bu parçayı dinlemek içinse oyunu bitirmeniz gerekiyor, çünkü bitiş demosunda çalıyor. "Starsailor'ın Metal Gear'da ne işi var?" diyenlerse bu demoyu izlemeliler.

60'ların müziklerine meraklıysanız ve oyundaki radyoyu sonuna kadar kullanmak istiyorsanız, size de söyleyeceklerim var. Önünüze çıkar teröristleri ortadan kaldırmadan önce sorguya çekin ve onlardan gizli radyo istasyonlarının frekanslarını öğrenin. Eğleneceğiniz kesin.



KAZAN!

Tişörte ve deftere mi ihtiyacınız var? Yoksa da birazdan olacak, iyi dinleyin. posta@ps2dergisi.com adresine e-mail atan "ilk 8 kişi" bizden orijinal Metal Gear Solid 3: Snake Eater tişörtü not defterinden oluşan bir set kazanacak. İ de orijinal, ikisi de mükemmel. Atacağın mail'in başlığıysa MGS3 HEDİYESİ olmalı. çabuk tutsanız iyi olur!

OLAĞAN ŞÜPHELİLER

Snake Eater'da yer alan kötü adamlar, diğer MGS oyunlarının hepsini solda sıfır bırakacak kadar garipler. İkinci Dünya Savaşı'nda önemli işler başaran, ama takdir edilmeyen bu deli kişiler, intikam almak üzere dünyaya kötülük salmaya ant içmişlerdir.



OCELOT
Kendisi aslında Cobra ekibinin gerçek bir üyesi değil, ama ateşli silahlarla olan yakınlığından dolayı dikkatleri üstüne çekmeyi başarıyor. Revolver'larla olan ilişkisiyse Snake'le olan savaşından geliyor.

VOLGIN
Küçükken "Dikkat Yüksek Voltaj" tabelasına dikkat etmeyerek hızla şarj olan Volgin, kendisiyle aranızda bir elektriklenme olmasını istiyor. Ama tahmin ettiğiniz gibi değil. Kendisi ayrıca bir UPS.

THE PAIN
Bir insan mutasyona uğrayıp nasıl olur da içinde arıları besleyebilir ki? "Saçma" diyorsanız üstünüze eşek arılarını saldığında bir daha düşünmenizi öneririm.

THE FEAR
İsmi vesilesiyle ondan korkmamız gerekirken, ormanda bir maymun edasıyla dolaşması ciddiyetini elinden alıyor. Şaka bir yana, aslında epey tehlikeli. Uğraştırıyor.

THE SORROW
Gizemli kişiliğiyle öne çıkan Sorrow'un yaşayan bir ölü olduğunu düşünüyoruz. Bu yüzden onu yenmek için Voodoo bebeklerine, tahta kazıklara ihtiyaç duyabilirsiniz.

THE BOSS
Snake'in eski akıl hocası olması ve aralarındaki garip arkadaşlık Snake'in onunla mücadele etmesini zorlaştırıyor. Tam anlamıyla tehlikeli bir kadın.

THE END
Evet yazının sonu geldi, The End, iyi günler. Ocelot'tan iyi olmasın, nişancılık konusunda kendisini biraz fazla geliştirmiş bir kişi. Yaşlı olduğuna da bakmayın, canınıza okuyor.

THE FURY
Eskiden bir kozmonot olan, ama kovulduktan sonra hırs yapıp kozmonot giysisini asla çıkarmayan Fury, bu giysinin nimetlerinden yararlanarak sizi "kızartabiliyor".

Bir motosiklete ancak bu kadar kötü binilebilirdi!

belki çok yakamaz, ama bataklık kenarında duran bir timsah üstünüzde bambaşka etkilere yol açabilir. Boyutları fark etmez, ormandaki her canlı size yemek olabiliyor. Bir yılan mı gördünüz? Yaklaşın ve bıçağınızla birkaç hamlede onu ortadan kaldırın. Yılanınız yenmeye hazır. Bu çiğ yemeğin faydasıysa size direkt olarak enerji sağlamak değil maalesef (böyle düşünüyordunuz, biliyorum). 60'lı yıllarda Snake'in bir stamina, yani güç/dayanıklılık çizgisi var(mış). Dayanma gücü azalan bir Snake, zavallıdan başka bir şey

DİRENÇ BARINIZI NE KADAR DOLU TUTARSANIZ SNAKE O KADAR ÇABUK İYİLEŞİYOR



değil yeni oyunda. Direnç barınızı ne kadar dolu tutarsanız, Snake o kadar çabuk iyileşiyor. Bununla birlikte daha hızlı koşuyor, iplerde, bina kenarlarında daha fazla asılı kalabiliyor, suyun altında nefesini daha fazla tutabiliyor ve daha iyi nişan alıyor. Sanırım direncin önemini anlatabildim.

YAKIN DÖVÜŞ

Gizliliğin bu kadar önemli olduğu bir oyunda düşmanlarınızın yanlarına sokulmak isteyeceğinizi sanmam. Bu, yeni CQC (Close Quarters Combat), yani yakın dövüş sistemi ile değişiyor. Artık yakın dövüşe girmek isteyeceksiniz, çünkü Snake'in süper güçlü bıçağı yan yana duran üç askeri aynı anda kesebiliyor (bu konuda gerçekçilik arıyorsanız, bulamayacaksınız). Yakın dövüşün bir diğer güzelliği de yakalayacağınız düşmanları canlı kalkan olarak kullanabilecek olmanız. Bıçağı bir teröristin boğazına dayadığınızı ve bu sırada diğer düşmanlarınızı silahınızla öldürdüğünüzü düşünün. Boğazını kesmekle tehdit ettiğiniz düşmanlarınızdan aynı zamanda çeşitli bilgiler de alabilirsiniz. Müzikler için radyo frekansları veya faydalı eşyaların bulunduğu ortamlar hakkındaki bilgileri her zaman düşmanlarınızı sorgulayarak alıyorsunuz.

Düşmanlarımız ve hayvan dostlarımızı geçip ortamlara göz atalım. Devasa bir orman içinde bulunduğumuzdan bahsettik, ama oynanış burada nasıl işliyor? Gerçekten uçsuz bucaksız bir orman mı var? Geceleri Snake ne yapıyor?



Bu dev silahlarla her türlü düşmanı rahatça yerin dibine geçirebilirsiniz.

EVA HAKKINDA HER ŞEY

Birisi şu kızcağıza giyecek bir şeyler alabilir mi?

MGS2'de olduğu gibi, burada da asıl kahramanımız güzel bir sarışın. Hayır Raiden'dan bahsetmiyorum. Sol sayfada yer alan garip insanların arasına sızan, ama giysisi nedeniyle görüldüğü her yerde kolayca seçilen Eva, Snake'le de ilişkisini seviyeli tutuyor.

Eva'nın çok ilginç bir özelliği de var üstelik. Ara sahnelerde R1 tuşuna basarsanız, Eva'nın ileri, sağa veya sola değil de, sergilemeyi çok sevdiği başka "yerlerine" baktığını göreceksiniz.

Tabii kendine bu kadar güvenen bir kadının bir noktada ihanet etmesine de şaşırmamak gerek. O yüzden siz siz olun, Eva'ya fazla güvenmeyin. Bize "sunduklarına" bakmanızda, yorum yapmanızda bir sakınca yok ama...








Dünyanın en kullanışlı buluşu "kutu" olsa gerek...




Snake dördüncü oyunda da başrol oynayacağını duyunca...

Ormandaki tehlikeler neler? Halimiz ne olacak?! GTA: San Andreas'ın aksine, Snake Eater'daki orman parçalara bölünmüş durumda. Daha doğrusu her bölge böyle. Bu nedenle oyunun çizgisel olduğunu söyleyebilirdik, fakat durum farklı. Senaryo veya bir noktaya ilerlerken izlenilen yol çizgisel olabilir, ama bir durumun üstesinden gelmenin birden fazla yolu var. En basitinden, ister ortalıkta Rambo gibi ilerleyin, isterseniz Splinter Cell tadında devamlı gizlenin. Peşinize takılan düşmanları tek tek yok edebilir, onlardan kaçıp saklanabilir veya "Ölüm Hapı" alarak Snake'i sahte bir ölüme yollayabilirsiniz. Öldüğünüzü düşünen düşmanlarınız çekip gidecek ve siz de zamanı geriye alarak hayata geri döneceksiniz. İlginç değil mi?

"ÖLÜM HAPI" ALARAK SNAKE'İ SAHTE BİR ÖLÜME YOLLAYABİLİRSİNİZ

Daha bitmedi. Normalde herhangi bir oyunda bir boss varsa, bununla karşılaşacağınız zaman ve yer en başından bellidir. Burada durum çok farklı. The End'i ele alalım. Eğer sıradan yolu tercih ederseniz, ormanın ortasında bin bir alet kullanarak onunla bir "nişancılık" yarışına girişiyorsunuz. Zekice davranıp The End'le oyunun başlarındaki ilk karşılaşmanızda seri hareket ederek tetikçi tüfeğinizi kullanırsanız, ondan çok daha kolay kurtulabiliyorsunuz.

YAŞAYAN PİKSELLER

Hideo Kojima, MGS3 hazırlıklarını sürdürürken "Olabilecek en detaylı ve en gerçekçi ormanı yapmaya çalışıyoruz." demişti. "Ne biçim bir açıklama?" demiştik biz de. Oyunu gördükten sonraysa şaşkınlığımızı gizleyemedik, aslında gizlemek de istemedik. Size şöyle açıklayayım, oyundaki orman gerçekten "yaşıyor". Kuşlar ötüyor, yılanlar, timsahlar ortalıkta dolaşıyorlar; her bastığınız ot kırılıyor, bükülüyor; kurşunlar otları delip geçiyorlar ve hatta size nereden ateş açıldığını, hareket eden otlardan anlayabiliyorsunuz. Ormanda vakit geçirdikçe tam anlamıyla sizi içine çekmeyi başarıyor. Kojima'nın hissetmemizi istediği atmosfer bu ormanla hayata geçirilmiş anlayacağınız.

Tek detaylı yer orman da değil üstelik. Binaların içlerinde ortalığa saçılmış dergiler, posterler, eşyalar gerçek hayattakilerin kopyaları. Düşmanların modellemelerine, giysilerine ve silahlarına da çok zaman harcanmış.

Kamera, inanmayacaksınız ama Snake Eater'da da biraz problemli. Artık her düşmanınızın yerini gösteren bir yardımcımız olmadığı için çevrenizde ne olduğuna daha çok dikkat ediyorsunuz. Kamerayı sağ joystick'le ileri geri itebiliyoruz, ama o da bir yere kadar işe

GERÇEK KAMUFLAJ

Tamamen ortadan kaybolmak istediğinizde...

Snake Eater tam 20 farklı (daha mı fazlaydı yoksa?) kamuflaj tasarımı sunuyor. Bunların hepsinin bir amacı var ve hiçbiri oyun için özel olarak tasarlanmamış.

Realtree isimli bir firmanın tasarladığı bu ürünler gerçek ortamların fotoğraflarından yola çıkılarak oluşturuluyor ve giysinin yanı sıra silahlar için de uygulanabiliyorlar. Genellikle avcılığa çıkan ve olaya iyice kendilerini kaptıran kişiler tarafından kullanılan bu giysilerin oyundaki rolüyse tartışılmaz. Uygun zeminde uygun seçim, hayatınızı kurtarabiliyor.






Düşmanlarınıza yeterli ölçüde yaklaşabilirseniz, onları sorgulama imkanına sahip oluyorsunuz.

BAŞARIYA GİDEN YOL

RPS2D olarak okurlarımıza sadece dijital ortamda değil, gerçek hayatta da yardımcı olmayı borç biliriz.

Snake Eater'da veya gerçek hayatta tehlikelere karşı nasıl tepki vereceğinizi bilmiyor musunuz? Yoksa gizlilik, düşmanlar ve dayanıklılık konusunda sorularınız mı var? Ben ve ekibim (yoldan çevirdiğim bir kız, yoldan bulduğum bir kedi ve yine başı boş gezen bir fotoğrafçı) sadece sizin için bu mevzuyu derinlemesine inceledik.



1. Önce gizlenmeyi öğrenmelisiniz. Bakın nasıl da görünmezim ağacın arkasında...



2. Bir kutunun altına saklanmak sizi tamamıyla düşmanlarınızdan gizleyecektir...



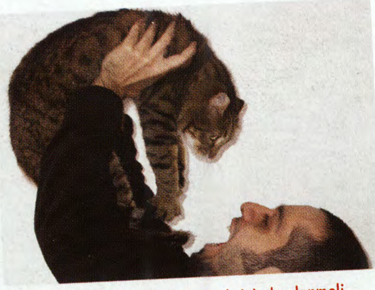
3. Kamuflaj çok önemli. Güneş gibi parlamamak için, siz de benim izlediğim yönteme başvurun...



4. Düşmanınızı tanıyın, onları korkutup sorguya çekin...



5. Sorgu sırasında seçeceğiniz silaha da dikkat edin...



6. Ve tabii hayatta kalmak için beslenmeli ve çevrenizdeki canlıları mideye indirmelisiniz.



FAZLA KİLOLARA SON!

Snake'in favori yiyeceği tatsız tuzsuz olabilir, ama az kalorili!



Ormanın ortasında kaldınız diye illa yılan, timsah, rakun, felis rufus ve türevi yaratıkları yemek zorunda değilsiniz. Serinin diğer oyunlarındaki ration'ları ve farklı enerji dolu besinleri de oyunda bulacaksınız. Bunlardan bir tanesi de meşhur Calorie Mates. Japonların "peksimet"lerine verilen ad, burada Calorie Mates olarak görülüyor. Tadı acı bir kurabiyeye benzeyen ve aslında zorda kalmadıkça yemek istemeyeceğiniz bu yiyecek, tam 50 yıldır Japonya'da satılmakta. Peki bu tatsız yiyeceği kimler yiyor? Sosyetede ve geysalar arasında hayli popülermiş kalori düşmanı yiyeceklerimiz.

Snake neden zayıf kalmaya çalışır, onu bilmiyoruz, ama yandaki resimde de görüldüğü üzere iyi bir pazarlama stratejisi izleniyor. Biraz önce de belirttiğim gibi daha çok zayıflamak veya zayıf kalmak isteyenlerin tercih ettiği Calorie Mates, Snake ve MGS sayesinde farklı kitlelere de hitap etmiş oluyor.



yarıyor. Birinci kişi, yani FPS kamerası en çok kullanacağınız kamera olacak, çünkü böylece hem daha ileriyi görebiliyor, hem de daha iyi nişan alabiliyorsunuz.

Eski bir MGS oyuncusu olarak, oyunun ilk iki saatinde kendimi açıkça özürlü gibi hissettim. İki metre ilerlemiyordum ki düşmanlarım tarafından görülmeyeyim. Zaten içinde bulunduğumuz orman bir grafik karmaşası, bir de burada düşmanları görmeye çalışayım derken olduğum yere saplanıp kaldım. Neyse ki yavaş yavaş oyuna adapte olunabiliyor. Tahminimce siz de bu "aşırı" zorluk seviyesi yüzünden zor anlar yaşayacaksınız. Ama pes etmeyin.

TAHMİNİMCE SİZ DE 'AŞIRI' ZORLUK SEVİYESİ YÜZÜNDEN ZOR ANLAR YAŞAYACAKSINIZ

Oynanıştan çok, etkilendiğim bir başka nokta da oyunun senaryosu oldu. Snake Eater'da tam 5 saatlik video bulunuyor ve hepsini tek seferde izliyorsunuz! Öyle değil tabii. MGS2'deki uzun ara sahneler hakkında yapılan eleştiriler Kojima'ya da ulaşmış olacak ki, ara sahneler nispeten daha kısa tutulmuş, ama toplayınca beş saat edebiliyorlar. Oyunun mükemmel senaryosunu ve iniş çıkışlarını yakalamak için sakın bu ara sinematikleri geçmeyin. Hem konuya daha iyi hakim oluyor, hem de oyunun atmosferine kendinizi daha çok kaptırıyorsunuz.

Snake Eater, MGS serisinde farklı bir nokta, bu konuda şüpheniz olmasın. Eski alışkanlıklarınızın çok ötesinde. Hideo Kojima kafasında bir dünya kurmuş ve bunu Snake Eater'a mükemmel bir şekilde aktarmış. Oyunun ilk iki saatine tahammül edebilirseniz, hayatınız macerasını yaşayacağınızın garantisini verebilirim. Grafik, ses, orijinallik ve oynanış açısından bir daha zor göreceğimiz türden bir oyun. Oyunu daha fazla nasıl övebilirim bilemiyorum. Bu kadar açıklamadan sonra da ilginizi çekemediyse, bırakayım ben bu işi.

Tuna Şentuna

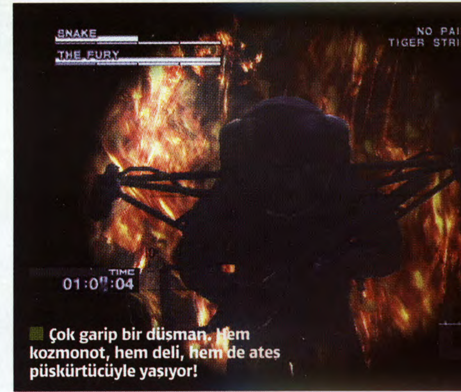








Tüm bu alanı bastan sona dolasabiliyorsunuz.



Çok garip bir düsman. Hem kozmonot, hem deli, hem de ates püskürtücüyle yasıyor!

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	10	Görebileceğiniz en detaylı orman.
Ses	09	Müzikler ve ses efektleri zirvede.
Oynanış	09	Birkaç değişiklik var, ama genelde aynı.
Ömür	09	Geniş ve detaylı bir hikayeye sahip.

Alışıldık MGS oyunlarından biraz farklı, ama en az öncekiler kadar zirveye yakın bir oyun. Mutlaka herkes denemeli.

9/10

CANINIZ YILAN MI ÇEKTİ? DEMO DVD'SİNİ KAPIN VE ŞUNLARI DENEYİN...



Bu ay DVD'mizde yer alan MGS3 demosunda aşağıdaki altı şeyi denemelisiniz. Test alanı olarak Dolinovodno'nun köprü ve uçurumlu kısmını seçtik. Olay yerine intikal ettiğinizde şunları yapın...

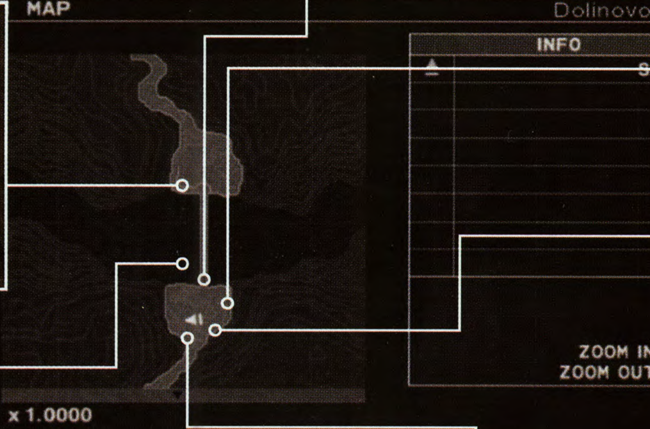


1 ARKADAN YAKALAYIN
Başlangıç için uygun bir hareket. Nöbetçiye arkasından sessizce sokulun ve onu yakalamak için ◎ tuşuna basın. İsterseniz aynı anda hızlıca sol joystick'i aşağıya çekebilirsiniz.



2 ÖTMESİNİ SAĞLAYIN
Eğer düşmanlarınızı hunharca katletmek eğlence tarzınıza uymuyorsa, şunu deneyin: Daire tuşuyla yakaladıktan sonra L3'te basılı tutarak sorguya çekin.







3 OT ALMAYIN
Kimse yakalanmak istemez. Siz de yakalanmamak için baygın durumdaki düşmanınızı ◎ tuşuyla otluk bölgeye taşıyın.

6 GİZLİ ALANI BULUN
Köprüyü geçin fakat hemen alanı terk etmeyin. Şöyle bir soldan dolaşın ve faydalı zerzevatlarla dolu oluğa atlayın.



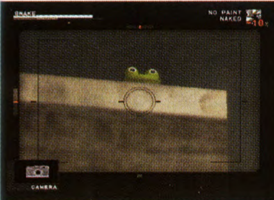
5 INDIANA JONES TRİBİ
Köprüyü tutan tüm halatlara ateş edin. Tıpkı gerçekmiş gibi sallanıyor değil mi? Dikkatli olun, düşüp de kafanızı gözünüzü yarmayın.



4 ACİL ÇIKIŞ
... Yiyecekler için tabii. Bu ufak ama eğlenceli bir detay. Start'a basın, ardından R1 ile viewer'a girin. Snake'i kendi etrafında döndürüp menüden çıkın. Snake başı döndüğü için kusacak.

EKSTRALAR MI? HEPSİ BURADA!

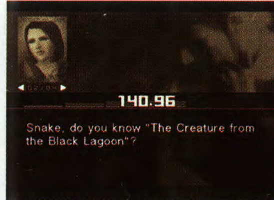
Snake Eater'da bulabileceğiniz 10 sürpriz yumurta...



1. VRAK En iyi kamuflajı sağlayan Stealth Camouflage'a sahip olabilmek için oyunda saklanmış bütün yeşil kurbağaları vurun.



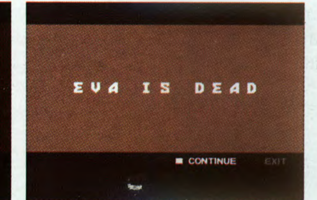
2. FİLM GİBİ Sadece Avrupa versiyonunda olan bu ekstra ile oyunu bitirdiğinizde, demo modunda oyunu bir film gibi izleyebilirsiniz.



3. FİLM TARİHİ Her kayıt yapışınızda Para Medic size bir filmden bahsedecek. Hepsinin 1960'lar ile ilgisi var.



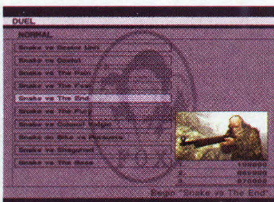
4. ZAMANIN AKIŞINI DEĞİŞTİRME (1) Bırakın Snake ölsün. Solid Snake'in geçmişi değiştiği için ekranda Time Paradox mesajı görünecek.



5. ZAMANIN AKIŞINI DEĞİŞTİRME (2) Eva, Ocelot veya Sokolov'u da ölüme terk ederseniz, Campbell yeni bir paradoks yarattığınız için size kızacak.



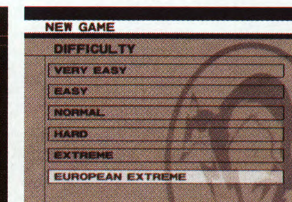
6. MAYMUN TOKATLAMA Eğlenmek için "Snake vs Monkey" modunu oynayabilirsiniz. Bu bölüm, Snake Eater'da orijinal kahramanımız Solid Snake'i bulabileceğiniz tek yer.



7. BOSS'LAR Bir diğer Avrupa versiyonuna özel bonus; süreli arena savaşlarında bütün boss karakterleri ile savaşabiliyorsunuz.



8. GİYİNİN, ÇIKIYORUZ PS2'niz ile nete bağlanıp, sadece burada bulabileceğiniz özel kamuflajlara ve özel yüz boyalarına sahip olabilirsiniz.



9. DAHA ZOR Yine sadece Avrupa versiyonunda bulunan, inanılmaz zor European Extreme zorluk seviyesini deneyin. Şöyle diyelim: Cidden zor!!!



10. SNAKE'İN SEÇİMİ Groznyj Grad'in hapis sahnesinde oyunu kaydedin ve çıkıp yeniden yükleyin; Snake'in kabusuna girerek korkunç bir mini oyun oynayacaksınız.

Emin Barış


Eski arkadaşlar da bize katılıyor...





Yerinizde olsam kenara çekilirdim. Bu adam sizi ezecek gibi!

NE YAPMIŞ BUNLAR BÖYLE?!



Ralli canavarlarına birkaç kocaman jip de katılıyor.





Klasik Amerikanlar yeniden aramızda.

Pisst, bilader... Na pıraya barketmek yassah!

GRAN TURISMO 4

Gerçeğinden daha gerçek! Arabaların Matrix'ine hoş geldiniz...

PlayStation 2



DETAYLAR

DAĞITIM SONY
YAPIM POLYPHONY DIGITAL
FİYAT 140 YTL
OYUNCU 1-6
WEB SİTESİ WWW.GRANTURISMOWORLD.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

İLK BAKIŞTA
Şimdiye kadar gördüğümüz tüm Gran Turismo pistlerine yenileri eklenmiş. Hissedilir derecede geliştirilmiş sürüş ve 700'den fazla araba ile oynadığımız en eksiksiz yarış.

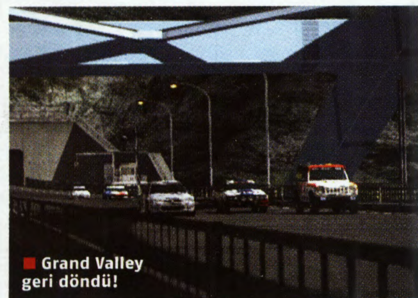


Yıl 1997... PlayStation sahipleri ilk GT oyunu ile tanıştılar. Bu oyunla konsol satışları çıldırdı. Ardından GT2 ile araba sayısı 640'a çıkartıldı. Oyun GT3 A-Spec adıyla PS2'ye sıçradığındaysa herkes için çok geçti, hayat bitmişti; tek kelimeyle mükemmeldi A-Spec. Neredeyse, "gerçeğinden daha gerçek" denilebilecek arabalar ve neredeyse "gerçek" bir çevre tasarımı vardı. Gran Turismo: Prologue elimize geçtiğindeyse... Beklediğimiz yenilikleri bulamadık ne yazık ki. Kontroller dahil birçok konuda hayal kırıklığı yaratıyordu, ama sonuçta henüz tamamlanmamış bir oyundan "kıtlama tat" verdiğinin farkındaydık. Yine de sunduğu ehliyet sınavları en iyi oyuncuları bile yeteri kadar uğraştıracak kadar kaliteli ve fazlaydı. Bizi bir müddet oyalamayı başardıktan sonra artık Gran Turismo 4'ün yolunu gözlemeye başlamıştık.

Mükemmel kapak resmi ile "Bu göreceklerinin binde biri bile değil!" dercesine iddialı gelen Gran Turismo 4, Prologue'la oluşan karamsar bulutları çabucak dağıttı. Öyle ki, açılış videosunun sonlarına doğru dillerimizin yere değmekte olduğunu fark ettik. Karşımızda kat kat üstün bir GT oyunu vardı. Prologue'u solda sıfır (neden sağda değil?) bırakan GT4, GT3 A-Spec'ten uzakta, sorunsuz ve daha kapsamlı bir oyun olarak karşımıza çıktı. Gran Turismo 4; birçok yeni özellik, 50 pist, çok sayıda araba, replay sistemi, ehliyet sınavları ve olağanüstü grafikleri ile türünün en iyisi olduğunu gösteriyor.

SERİNİN EN İYİSİ

Gran Turismo 4'de araçların sürüşleri elden geçirilmiş ve serideki en iyi haline ulaşmış. Detaylara gösterilen özen burada iyice abartılmış ve zirveye ulaşmış. Örneğin arı gibi çalışan bir pit



Grand Valley geri döndü!



Metale daha ne kadar duygu yükleyebilirsiniz?

GT4, GT3 A-SPEC'TEN UZAKTA, SORUNSUZ VE DAHA KAPSAMLI BİR OYUN OLARAK KARŞIMIZA ÇIKTI

ekibiniz var artık. Ya da, kirlenerek simsiyah olan arabanızı bıcı bıcı yaptırabiliyor, yağını değiştirebiliyorsunuz. Bu ilgi çekici detaylara rağmen oyun çok janjanlı değil, yani "eskisi gibi" diyebiliriz. Sade görüntüsünü kaybetmeyen, bildik GT tadındaki bu son oyunumuz sadece birazcık daha zorlaşmış. Oynanabilirliği artırmak içinse oyuna çekiş ve stabilite kontrolü eklenmiş. "Huoops, sürüş yardımı bize ters anladın mı?!" derseniz size bir direksiyon seti verelim. "Direksiyon istemiyorum!" derseniz... Bir saniye bizimle gelin lütfen...

Serinin tüm oyunları gibi Gran Turismo 4'de de araçlarımız hasar almıyorlar. Tabii ki Burnout 3 tadında kazalar ve gerçekçi hasarlar görmek

MÜZİKLERDEN NE HABER?

GT4'ün müzikleri yine hızlı ve öfkeli...

Gran Turismo 4'ün müzikleri de serinin diğer oyunlarını aratmıyor. Oyunun lisanslı 97 parçadan oluşan soundtrack'inde Feeder'ın yanı sıra; Queens of Ston Age, The Hives ve The Eigties Matchbox B-Line Disasters gibi rock'çılar ve elektronik müzik manyakları için; Kaiser Chiefs, Franz Ferdinand, The Bravery ve Fischerspooner gibi isimler yer alıyor. Müziği takmayanlar içinse, bronz madalya alındığında çalan "tatil programı" müziği ile altın alındığında çalan ve insana kendisini ABD Başkanı gibi hissettiren müzik arasında pek de fark yok aslında. Diğerleri içinse listede 15 adet klasik parça var. Ancak bu arabalarla yarışırken kimsenin klasik müzik dinlemek isteyeceğini sanmıyoruz.



120 YILIN ŞEREF TABLOSU

Bakalım arabalarımız nereden nereye gelmişler...

GELECEK

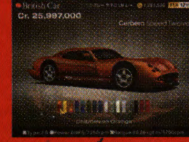


NIKE AYAKKABISI ŞEYSİ
Sanırım yakın gelecekte F1 arabalarının görünümü bunun gibi bir şey olacak. Ama üzerinde herhangi bir reklam olmaması bu savı birazcık zayıflatıyor olabilir.



KAR KIZAĞI ŞEYSİ
Eski kar kızaklarına benzeyen bu şeyin ise iki kat koltuk ve vitesi var. İşin en ilginç tarafı bu aleti yaratıkların kullanması.

2000'LER



TVR SPEED 12
Aklı başında birisi için fazla deli olan Speed 12, 811 beygirlik motora sahip ve şeytanın arabası gibi görünüyor. Cehennem'in arabası dünyada satışta...



MCLAREN SLR
O kadar karbon fiber ve diğer masraflar bu arabayı olduğundan daha güzel göstermeye yetememiş (gerçekten, fiyatına göre çirkin bir araba değil mi?).

90'LAR



MERCEDES 190 EVOLUTION
Geçmişinden sıyrılmaya çalışırcasına sert hatlı olmasına rağmen, yeşil kafalı bir uzaylı kadar (taş yok mu taş?!) tuhaf.



LANCIA DELTA HF INTEGRALE
Kim bu İtalyan stiline karşı koyabilir? Rallilerin efendisi, yolların ustası Lancia'ya kim "kötü" diyebilir? Sadece deliler ve cesetler...

80'LER



RUF BTR
Bir seviyeye kadar modifiye edildiği için RUF olarak ifade edilen bu araba aslında düpedüz bir Porsche. Yürü be! Gidişine yollar, duruşuna kızlar hasta be!



LOTUS ESPRIT
Porsche'a beygir gücünde kaybettiğini (129bg) stilde kazanıyor. Ayrıca deli gibi modifiye edebilirsiniz. Nasılsa gerçeğinde olduğu gibi patlama riski yok.

70'LER



PLYMOUTH SUPERBIRD
Tüm zamanların en iyi arabalarından biri. Nascar yarışlarındaki oval pistlerde yaşayabilmesi için modifiye edilmiş. Ama şekilsizliği 70'lerin zevksizliğini yansıtıyor.



TOYOTA 7
Bir şekilde, 70'lerin dizayn sorununu aşmış. Apollo roketi gibi görünüyor ve roket gibi de gidiyor.

60'LAR



JAGUAR E-TYPE
İngiliz ekolünün ve safkan spor araba stilinin mükemmel birleşimi... Veya tekerlekli dev bir balina, bakış açınıza bağlı olarak değişir.



CORVETTE STINGRAY
Burnu gereksiz derecede uzun, ama bir efsane Stingray. Aşırı güçlü olmasına karşın çoook yumuşak bir süspansiyon sistemine sahip.

50'LER



MERCEDES 300 SL
Bugünün çocukları bile o yılların sevgi dolu "martı kanat Mercedes"ini tanıyor. İki kişilik spor arabalara farklı bir ruh kazandıran SL muhteşem görünüyor.



CITROEN 2CV
Evet belki güç olarak biraz düşük, ama zannettiğiniz kadar da düşük değil. İki değil, tam 12 beygire sahip olan bu aracı modifiye edebilirsiniz.

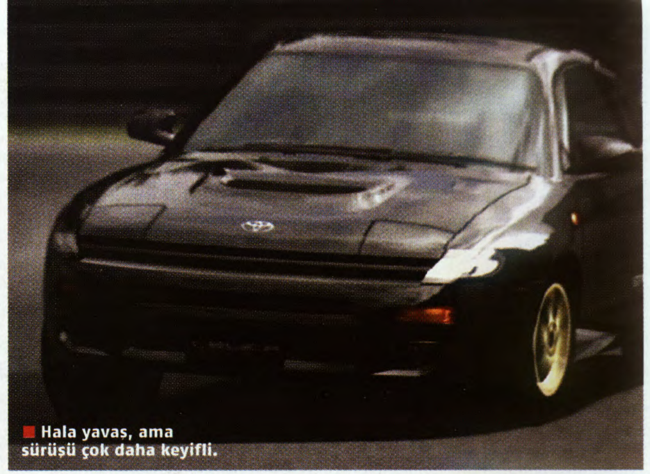
1880



BENZ PATENT MOTOR-WAGEN
İşte köprü trafiğinin esas suçlusu olan ilk araba. Plakası yoktu, ancak polis her bakışında aracı ve sahibini tanıyabiliyordu.



AT
Wagen'in ana rakibiydi ve çok popülerdi. Hızla kan kaybetti, çünkü ne kadar eğitirseniz eğitin 1 beygir gücünün üzerine çıkamıyordu.



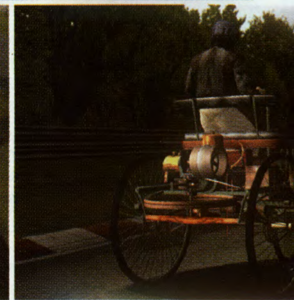
Hala yavaş, ama sürüşü çok daha keyifli.



Yaratıklar Almanya'ya iniş yaparlarken...



Sadece Nordschleife pisti için bile satın alınır!





Bu resimlere şaşı bakın, hepsi gerçek olacak!

isterdik, fakat oyun bu kadar güzelken hasar modellemesi gereksiz kalıyor. Gran Turismo 4'de oyuna ikinci el bir araç satın alabilecek kadar parayla başlıyorsunuz. Başlangıçtan, süper bir araba edinene kadar geçen süreçte ise o kadar çok seçeneğe sahip oluyorsunuz ki, hırstan sıkılmanız pek mümkün olmuyor.

Prologue oynadıysanız yeni GT4 oyuncularından daha şanslısınız, çünkü Prologue'deki kayıtlı oyununuzu GT4'te kullanabiliyorsunuz. Ve oyuna ilk iki ehliyet almış olarak, 100,000 kredi parayla başlıyorsunuz.

Diyelim ki ikinci el bir Nissan Silvia K's aldık ve deli gibi döşedik, ama süspansiyonda bir değişiklik yapmadık. Sebebi de tekrarlarda arabanın hoplayıp zıplamasını, yalpa yapmasını görmek istiyor olmamız. Sistemi takıp aracımızı alçaltmış olsaydık dar virajlara güçlü arka lastiklerimizi kaydırarak girebilir miydik dersiniz? İşte GT farkı da burada ortaya çıkıyor.

Yarışlar çok eğlenceli, ama oyunun ana yapısında değişiklik yok. Ama bu kez, hem sürüş modellemesi, hem de yarış -her şeyiyle- mükemmel. Rekabet had safhada. Rakipler devamlı sizi sıkıştırıyor ve yoldan atmaya çalışıyorlar. Bazen biri önünüze geçip beklemediğiniz bir anda frene yüklenebiliyor. Bunları kaldırabiliyorsunuz, ama bazı ehliyet testleri çileden çıkartmıyor değil.

"Arabayı x saniyede geç." şeklindeki görevlerde ve özel yarışlarda ise rakiplerinize çarpmanız, ceza almanız anlamına geliyor. Bu durumda birkaç saniyeliğine aracınız ile 50km/s hızın üzerine çıkamıyorsunuz. Bir de ikinciliğe düştünüz mü yandınız. Bazense birincinin aşırı ve pek de gerçekçi olmayan bir hızla ortadan kaybolması sinir bozucu.

PUANLAR?

Rakip araçları birinci turun sonunda gözden kaybettiğinizde, aracınıza modifikasyon yapma zamanı gelmiş demektir. Aracınızı yapay zeka ile kapışacak hale getirdiğinizde ise kovalamaca süper keyifli bir hal alıyor. GT4 artık sizi gaza getirmek için ödül olarak A-spec ve B-spec puanları veriyor. Örneğin bir yarışa standardın 100 beygir altında bir araba ile başlar ve o yarışı kazanmayı başarırsanız oyun size 200 puan bile verebilir, ama ortalamadan 100 beygir fazla bir araba ile kazandığınız yarışlardan da sadece 1 puan alabilirsiniz. Başlangıçta gösterilen bu puanlardan yarışın ne kadar çekişmeli geçeceğini kestirebilirsiniz, ama bunun dışında puanların oyunda etkileri yok. Kazandığınız paralar bile aynı kalıyor. Sadece arkadaşlarınıza hava atmak için puan biriktiriyorsanız, bir şey diyemem. B-spec ise bizce oyunun en büyük yeniliği. B-spec, yarışlarınızı pitten yönetebildiğiniz yeni bir mod. PS2 kontrolündeki bir pilot arabanızı kullanıyor ve siz sandviçinizi yerken onu hırslandırıyorsunuz (sandviç şart değil ve oyunla beraber gelmiyor). Sizin yaptığınız ise "Ona yetiş ve geç" veya "Pite gir" gibi komutları pilotunuza iletmek. Siz ona "Yenil" veya "Yoldan çık" gibi komutlar veremeseniz de, kendisi süper gelişmiş olduğundan (!) bunların nasıl yapıldığını biliyor gibi.

Anlayacağınız, bu pilot aslında öyle süper

OTO ŞİPŞAK

GT4'ün fotoğraf modunu da deneyin...

Oyunlardaki fotoğraf modları genellikle pek dikkate alınmaz. Fakat bu kez ortaya çıkanlan iş şaşırtıcı ve heyecan verici. Güçlü, kullanımı kolay bir kameraya sahipsiniz ve iki seçeneğiniz var. Sabit ya da arabalar hareket halindeyken çekim yapabilirsiniz. Normal çekimleriniz için Grand Canyon, Times Square ve benzeri ilginç mekanları seçebiliyorsunuz. Hareketli çekimleriniz içinse arabaya atlayıp herhangi bir yol seçmeniz gerekiyor. Fotoğraf moduna geçip arabayı birinden çalmış gibi, hızlı bir şekilde kullanmaya başlayın. Daha sonra tekrarını açıp istediğiniz anda Select tuşuna basın. İşte bu kadar basit. Artık 64 kamera açısından birini seçebilir, zoom yapabilir, odağı ayarlayabilir, hareketli görüntüde fluluk için enstantane ayarını yapabilir, renk sıcaklığını seçebilir ve açıyı ayarlayabilirsiniz. Bu, araba severler için güzel bir özellik. Dahası, bu inanılmaz kaliteli fotoğrafları USB port'a takacağınız bir fotoğraf yazıcıda bastırabilirsiniz.

SIRA SİZDE

Siz de GT4 fotoğraflarınızı yollayın
megaemin@ps2dergisi.com
Bir bakalım, neler çıkıyor içlerinden.











En beğendiğimiz fotoğrafımız bu. Tamamını tekrarlardan çektik. Daha iyisini yapabilirseniz, mail atmayı deneyin.



Odak ve enstantane ayarı ile oynayarak fotoğraflarınıza efekt verebilirsiniz.



-Abi hangi kanal?. Üstü açık arabalarda sürücüler de objektife poz veriyorlar.



Ehliyet sınavı için çok uygun...



Fireblade motorlu bir Caterham. Kesinlikle muhteşem!

kabiliyetli falan değil. Üç turluk yarışlarda olmasa bile uzun soluklu yarışlarda pilotunuzu dinlendirmeniz onun için iyi olacaktır. Onun için iyi, çünkü pilotunuz düzlükte iyi gidiyor ama virajlarda bol bol saçmalayabiliyor. Sizin açınızdan ise oyunun güzel bir tarafı var, pilotunuz pitteyken A-spec ile B-spec arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Yani yarışın tamamını izlemek veya tamamını oynamak zorunda değilsiniz; seçim sizin.

PS2 KONTROLÜNDEKİ BİR PİLOT ARABANIZI KULLANIYOR VE SİZ SANDVİÇİNİZİ YERKEN ONU HIRSLANDIRIYORSUNUZ

BOL KAŞARLI PİZZA

700 (yanlış okumadınız) arabanın üzerine bir de ekstra 12 araba ekleyin, bakalım ne oluyor. Güzel mi oluyor? E tabii. Çılgınca kapışan Quattro'lar, 1937'de hız rekorunu kıran klasik Auto Union, 550 beygirlik bir Golf R32, çok hoş bir 1988 Jaguar Le Mans arabası, Alfa, Chrysler, Mazda ve Mitsubishi'den bazı modern modeller, hepsi Gran Turismo 4'te sizi bekliyor. Oyundaki sayılı dezavantajlardan biri ise online desteği. Yine de bölünmüş ekranda iki kişilik oyunla sınırlı değilsiniz. İsterseniz, yerel ağ üzerinden birbirine bağlı PS2'ler ile oyunu altı kişiyle aynı anda oynayabiliyorsunuz. Güzel bir özellik, fakat çoğu insanın böyle bir ağ bulabileceğini sanmıyorum.

Ya pistler ne alemde? Yeni yollar var, ama anlatılacaklar sadece yeni yollarla sınırlı kalmıyor. Daha önemlisi, eski oyunlarda gördüğümüz bütün pistler bu oyuna aktarılmış. Yani yeniden Grand Valley ve Autumn Ring gibi gerçek klasiklerde turlayabiliyoruz. Üstelik geri dönen pistlerin tamamı elden geçirilmiş ve tüm eksikleri giderilmiş. Görsel açıdan çok daha detaylı olmalarının yanı sıra, yeniden düzenlenmiş viraj ve kavisler sayesinde bu "bildiğimiz" pistlerde görecek çok fazla şey var. Oyunda kaç adet pist olduğunu söylemek zor, çünkü varyasyonlarından dolayı net bir sayı veremiyoruz. Fuji'nin 30 yıl içerisinde değişen dört versiyonu var mesela. Veya Mulsanne Düzlüğü'nün diğerinden farklı olduğu iki Le Mans pisti mevcut. Bazı şehir parkurlarının gerçeklerinden bile daha iyi tasarlandıklarını söylesem, herhalde abartmış olurum. Evet, abarttım. Dağlık, kasisli ve fazla kör noktaya sahip olmaları ile El Capitan ve Infineon ilk bakışta göze çarpanlar. Bir de hakkında çok konuşulan, "yasaklı pist" Nordschleife var.

Tam dört sayfadır yazıp çiziyoruz, ama bu devasa genişlikteki oyun ile ilgili veremediğimiz birçok bilgi var hala. Ama bilin ki önemli olan burada yazdıklarımız değil. Bu oyunu mutlaka oynamalısınız. Özetle, herhangi bir araba severi mutlu edecek her şey bu oyunda fazlasıyla var. Arabaları açıyor, onları; satın alıyor, temizliyor, modifiye ediyor, yağlarını değiştiriyor, fotoğraflarını çekiyor ve onlarla yarışıyorsunuz ("yaşıyorsunuz" dersek daha doğru olur herhalde). Bunu gerçek hayatta yapabilir misiniz? Sanmıyorum. O zaman... GT4!

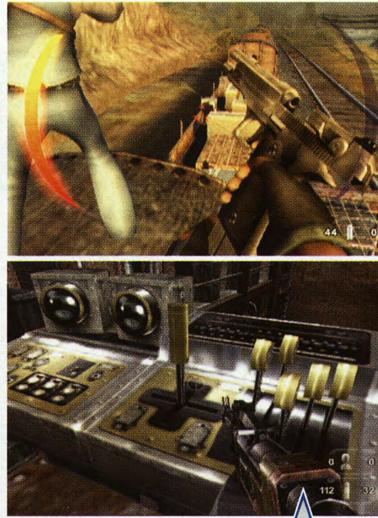
Emin Barış

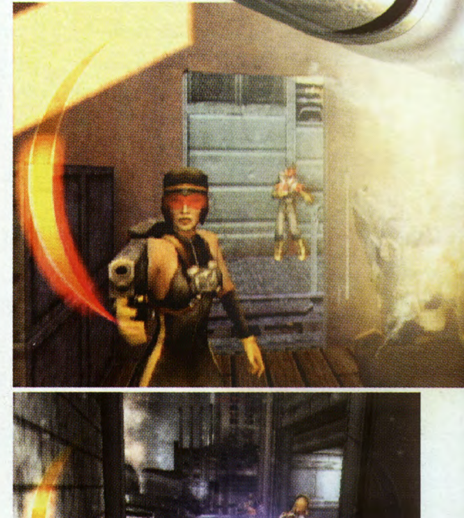
PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	10	Gerçeğinden daha gerçek arabalar.
Ses	10	Kükreyen motorlar, güzel çevre efektleri.
Oynanış	08	Kontroller yenilenmiş, gerisi aynı.
Ömür	10	Neredeyse bir hayat kadar sürüyor.

Gran Turismo 4, "araba aşkı" demek. Çok uğraştırmasına rağmen, eğlenceli saatler geçirmenizi sağlayan nadir oyunlardan biri. **9/10**



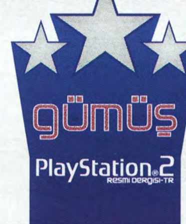
Bu mesafeden bile ıskalıyorsanız... Ne diyeyim ki ben size?





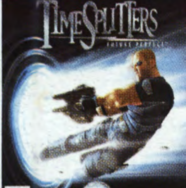
Birçok görevde arkadaşlarınız size yardımcı oluyorlar. Yoksa haliniz haraptı.

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT



İki dakika kendi zamanımızda duralım ya! Bu ne!

PlayStation 2



DETAYLAR

DAĞITIM EA
YAPIM FREE RADICAL DESIGN
FİYAT -
OYUNCU 1-4 (ONLINE: 16)
WEB SİTESİ WWW.EAGAMES.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES YOK
ONLINE VAR

KISACA
TimeSplitters serisinin en detaylı hikayeye sahip bölümü. Oynanışı daha kolay, mekanları daha detaylı. Ve yine çok eğlenceli.

Sürekli koridorlarda koşturmuyoruz, hava da alıyoruz.

TimeSplitters, 2000 yılında piyasaya çıktığında şöyle olmuştu, sonra böyle oldu ikincisi çıktı, çok geçmedi ve üçüncüsü geldi. Buna antropolojide "klasik giriş" deniliyor sevgili okurlar. Bu tip bir giriş paragrafında asla ve asla okurun ilgisi göz önünde bulundurulmaz, kolay yola başvurulur ve hemen serinin önceki oyunlarından bahsedilir. Bu da o kadar soğuk bir dille yapılır ki, dergi kağıtlarında buzlanma ve akabinde şiddetli kar yağışı ortaya çıkar. Kötüydü, haklısınız. Oysa ki bakın şimdi nasıl eğleniyoruz. Hem birazdan konuya girmek için zemin hazırlıyorum, hem de hoş bir sohbet ortamı... Ehm, evet. Şu sıralarda yazı tıkandı, bari konuya geçelim (yüzüme gözüme bulaştırdım).

Bu TimeSplitters denilen oyun, bir saniye şuraya koymuştum, hah, PS2 ortaya çıktıktan çok kısa bir süre sonra piyasadaki yerini almıştı. Bundan iki yıl sonra da TimeSplitters 2 geldi, o da şurada olacaktı sanırım -ki 2401 yılına gitmiş kendisi şu an, ulaşamıyoruz.

"PS2'de FPS" dediğimizde her oyuncu üç tur titrediği için, TimeSplitters her ne kadar iyi bir oynanışa sahip olsa da etkisiz kaldı. Aslında oynanışından çok her görevi farklı bir zaman diliminde oynayabilmemizle dikkat çekmişti. Grafikler ve çok oyunculu mod da buna eklenince kimsenin bilmediği, ama incelemelerde yüksek puanlar alan bir oyun çıktı ortaya. Bu yüzden yeni bir TimeSplitters oyunu kaçınılmazdı. İşte şu elimde sıkı sıkı tuttuğum (bırakınca başka bir zaman dilimine kaçıyor) kutunun içinde, yeni FPS bombası TimeSplitters Future Perfect duruyor. Biraz dinlensin, hemen incelemeye devam edeceğim, hemen!

HABLAS ESPANOL?

Mi nombre es Cortez! Ha? Türkçe mi yazıyoruz? Cortez ismini görünce bir an şaşırdım, kusura bakmayın. Cortez biziz, TimeSplitters da onlar. Bu garip yaratıklar da aynı sizin gibi zaman yolculuğunda ustalar ve istedikleri yere gidip, istedikleri gibi davranıyorlar. Bu da Cortez'in canını sıkıyor elbette.



Oyundaki geyik düşmanlardan biri...

İlk bölümde 2401 yılındayız. Teknolojinin suyu çıkmış. Amacımız hasar almış gemimizden çıkıp üsse dönmek. Tabii bu sırada sefil zaman yaratıkları da peşimizde. Koşuyoruz, ateş ediyoruz ve sonunda yolu açıyoruz. Şimdi biraz daha ileriye gidelim. Gidelim, gidelim, tamam orada durun. Yine 2401 yılındayız ve yine aynı bölümdeyiz. Yalnız bu sefer kendimizi diğer "kendimiz" olarak korumalıyız. Ne dediğimi ben de anlamadım. Bir dakikanızı rica ediyorum, kafamı toparlayacağım.

Bu zaman kavramı hayli karışık olduğu ve benim kafam da o kadar iyi çalışmadığı için anlatmakta güçlük çekiyorum. Önceki TimeSplitters oyunlarında hikayenin iyi olmadığını belirten bir kısım medya etkili olmuş gibi gözüküyor, zira bu sefer hikaye -fazlasıyla- karışmış. Biraz önce size bahsettiğim bölümde, siz Cortez olarak, ilk bölümde kontrol ettiğiniz diğer Cortez'i tetikçi tüfeğiyle korumaya çalışıyorsunuz. Hatta yeri geliyor ekranda dört adet Cortez, "haha", "hoho" nidalarıyla sekiyor. Mantıklı bir zaman ağacı oluşturmaya çalışsanız bile kafanızda, işin içinden çıkmak pek mümkün değil (denedim, oradan biliyorum). Free Radical Design, hikayeyi anlaşılır bir şekilde sunmak için oyuna daha fazla diyalog, daha fazla ara sahne ve daha mantıklı ilerleyen olaylar eklese de bu ve benzer sahneler kafa karıştırmıyor değil.

UNA NUEVA HISTORIA

Garip hikayeden kendinizi alamıyorsunuz, anladım. Şimdi onu bırakın, TimeSplitters'ın "arcade" havasının iyice kaybolmasını sağlayan bir başka etkene geçelim. Diyelim ki bir görev sırasında ilerliyorsunuz ve karşınıza bir güç alanı çıktı. Ateş ediyorsunuz açılmıyor, üstüne zıplıyorsunuz, "Bana ha?" demiyor. Geri dönüp neyi kaçırdığınızı ararken sonunda senaryo suratınıza "Electrotool'a ihtiyacınız var!" diye bağıracak. Bundan sonra size iyice aptal muamelesi yapan görünmez yardımcınız, "Ah,

Saçlarıma ne oldu? Cevap verin!

BİR FPS FANATİĞİ MİSİNİZ, KONSOLCU MUSUNUZ, YOKSA NESİNİZ?

Ne olduğunuza karar veremediyseniz, sorunlarınızın yanıtı burada. Bu müthiş testle kendinizi ölçün, başarıyı yakalayın, hayata umutla bakın. Her şey çok kolay. Sadece soruyu okuyacak ve cevabınızı işaretleyip aşağıdaki sonuçlara bakacaksınız.



1 - COUNTER STRIKE NEDİR?
a) Hayatın anlamı. Yaşama sevincim. Dünyadaki tüm güzelliklerin tek çatı altında toplanışı.
b) Oynayamadım ki. Hiç oynayamadım. PS2 aldım yine olmadı. Öleyim mi, ne yapayım?
c) Bir saldırıya karşı yapılan karşı saldırı. Aynı zamanda 1942'de Alman'ların uyguladığı savaş taktiklerine bakacak olursak...

2 - "DE_DUST" AÇALIM MI BEYLER?
a) Allah'ım soruya bak! SORUYA BAK! Hemen aç, çeneni kapa!
b) Arkadaşlar "de_dust" nedir? PC'ci arkadaşlarım da konuşuyorlar aralarında, ben anlamıyorum.
c) b'ye katılıyorum. Ne olduğu belli değil. İngilizce'de "toz-toprak" anlamına geliyor, ama Latince'sine bakarsak...

3 - BLACK İSMİNDEKİ OYUN HAKKINDAKİ DÜŞÜNCELERİNİZ?
a) Black mi? de_black mi yoksa? Yeni Counter haritası olmasın???
b) Umuyorum ki konsollardaki FPS'lere yeni bir soluk getirecek. Çok heyecanlıyım.
c) a ve b. Ben sizi gerçekten anlamıyorum arkadaşlar. Black herkesin de bildiği gibi siyah anlamına gelir. Almanca'sı Shwarz, İtalyanca'sı Nero olarak...

4 - ARTIK BİLGİSAYARLARDA MOUSE KULLANILMAYACAKMIŞ.
a) Hayır. HAYIR! Ne biçim konuşuyorsun arkadaşım sen öyle?
b) Evet sonunda olması gereken buydu. Ben zaten kullanmıyordum, o yüzden sorun yok. Sevindim hatta.
c) Arkadaşlar, arkadaşlar. İkiniz de saçmalıyorsunuz. Mouse, yani fare, bir canlıdır. Bilgisayarla ne alakası var ki? Lütfen...

5 - VE SON SORU. EĞER BİR ADAYA DÜŞSEYDİNİZ, YANINIZA ALACAĞINIZ...
a) Eeeeeh! Saçmaladın sen de iyice be! Bırak Counter'ımızı oynayalım!
b) a çok sert çıkışlar yapıyor. Onaylamıyorum.
Tekrar a) Şşşt... Konsolcu! Arkadaşım bir şey soracağım, biraz bakar mısın buraya...

SONUÇ:
Calgon teknisyenleri tarafından onaylanmış bu testin sonucunda, cevaplarınızda "a" şıkları ağırlıktaysa, siz bir Counter Strike manyağısınız. Artık yeter ama. Ha?
Şayet ki "b" şıkları çoğunluktaysa son derece iyi niyetli bir konsol oyuncususunuz ve konsollardaki FPS'lerden ümidinizi hiç kesmeyeceksiniz.
Ve "c" şıklarında karar kıldıysanız eğer, lütfen kaybolun gidin. Burada durduğunuz hata.

Üstünüze gelen roketlere bir saniye daha bakarsanız gördüğünüz patlamanın bir benzeri daha oluşacak.

Ekran görüntüsü almak için pek de iç açıcı bir açı değil aslında (iç açı mı?).





Tek kişilik oyunu bitirdikten sonra hemen multiplayer'a geçiş yapın.



Düşmanlarınız size zorluk çıkarıyorsa, binin tanka ezin hepsini.



Zavallı iki kıza karşı dört zombi mi?





bir robot. Neden Electrotool'u onun üstünde kullanmıyorsun?" gibi kendince yardım amaçlı önerilerde bulunacak. Profesyonel bir oyuncu için kulak tırmalayan bu öneriler, TimeSplitters'la yeni tanışanlar için bir nimet. Eskiden olsa (TimeSplitters 2), bırakın yardımı, bu "dış ses" sizi tehlikeye bile atabilirdi.

Gelelim oynanışa. Geldiniz mi siz de? Evet arkadaşlar, bakın bu bir mini-gun. Serinin önceki oyunlarında, bu mini-gun'la önümüzdeki yerine on metre gerideki tahtayı vururduk. Şimdiyse hedef almak çok daha kolay. Ne geri tepme oranını, ne de başka bir şeyi düşünmek zorundasınız. Noktayı hedefinizin üstüne getirin ve tetiğe basın. Hala başarılı olamıyorsanız... Hmm, Mario Bros vardı hatırlar mısınız? Neyse!

FUEGO!

Yanıyoruz kaçın! Haha! Ne yanması? Dergi bu dergi! Ama oyunda başınız çok yanacak, şimdiden söyleyeyim. Belki artık hedef almak daha kolay, fakat üstünüze akın akın gelen robotlar, yaratıklar daha akıllı. Bir köşede bekleyip gelip geçeni vurmak niyetindeyseniz şimdiden kaybetmişsiniz demektir.
Yapay zekası geliştirilen daha çok düşmanla birlikte, daha fazla bölüm de Future Perfect'le birlikte geliyor. Bölüm tasarımları TimeSplitters 2 kadar iyi, hatta zaman zaman daha da hareketli. Bir yeraltı laboratuarı vardı, hala gözümün önünde. Splitter üretiminde kullanılan fabrika gerçek zamanlı olarak işliyor. Robotlar hareket ediyor, işlemleri gerçekleştiriyor ve

HEDEF ALMAK ÇOK DAHA KOLAY. NE GERİ TEPME ORANINI, NE DE BAŞKA BİR ŞEYİ DÜŞÜNMEK ZORUNDASINIZ



"Rengin soluk biraz? Sanırım yeterince SOPA yemiyorsun!

Splitter'lar bir bir ürüyor. Bu detaylı sahne karşısında bir sandalye çekip oturmak istiyorsunuz, ama buna müsaade edilmiyor elbette (üzerinize saldırıyorlar dakikasında). Buna benzer aksiyon dolu bir sahne, İskoç kalesinde ve Terminator'daki gibi havada uzay araçlarının uçtuğu, yerde araçların hareket ettiği ve patlamaların olduğu açık bir alanda da görülüyor. Sizin dışınızda o kadar çok olay gelişiyor ki, o dünyanın bir parçası olduğunuz hissine kapılıyorsunuz.

Hikaye modunu atlattıktan sonra oyunu da rafa kaldırmanız gerekmiyor. Güzel haber değil mi? Bunun çok oyunculu modu var, gizlilikleri var, başka zorluk seviyeleri var, var da var.

Çok oyunculu mod daha da zenginleştirilmiş. Daha çok oyun modu, daha fazla harita ve herkesin favorisi olmaya aday "robot kedi yarışı" ile eve zorla tıktığınız arkadaşınızla keyifli anlar yaşayabilirsiniz. Olmadı, size karşı savaşmayı reddeden bu iyi niyetli arkadaşınızı, "Arcade" modunu birlikte oynamaya davet edersiniz.

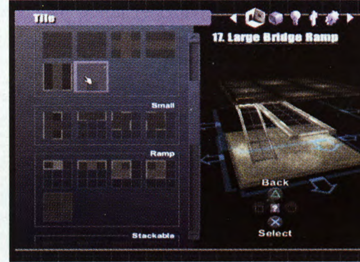
Şöyle bir toparlayacak olursak, joystick'le hedef almanın ve DualShock ile FPS kamerasını yönlendirmenin zorlukları halen geçerli. Asla PC'deki kadar hassaslık beklemeyin kontrollerde. Bununla beraber PS2'de görülebilecek en kaliteli efektler ve en hareketli ortamlar da Future Perfect'te. Zengin silah arşivi, sayısız harita ve birbirinden şık tasarıma sahip düşmanlar da burada. Online mod da var (bahsetmedik; nedeni de şu sağdaki kutuda). Bu kadar dil döktükten sonra hala beni dinlemiyorsanız, yapmayın, etmeyin derim. TimeSplitters Future Perfect gerçekten iyi bir oyun. **Tuna Şentuna**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	10	Büyüleyici efektler, etkileyici mekanlar.
Ses	08	Ses efektleri başarılı. Müzik? Eh.
Oynanış	08	Eskisine göre daha kolay, daha oturaklı.
Ömür	09	Oyunu bitirseniz bile yapacak çok şey var.

PS2'de oynayabileceğiniz en iyi FPS. Grafiklerinden oynanışına kadar her yönüyle zirvede. **9/10**

ONLINE'DAN BAHSETMEDİNİZ?

Future Perfect'in ıssız online kısmı...



Bildiğiniz gibi, dergilere oyunlar piyasaya çıkmadan önce gelir ki, oyun piyasada olduğunda incelenmiş olsun, tanıtımı da olsun, oyuncular buna göre oyunu gidip alsınlar. Future Perfect de piyasaya çıkmadan önce elimizde olduğundan çok ilginç bir şey yaşadık ve online modu denemek için karşımıza kimse çıkmadı, çıkamadı. Sanki dünyadaki herkes yok olmuş da, bir tek biz ve bir adet Future Perfect DVD'si kalmış gibi bir şey. Buna karşın Mapmaker bölümünde yapacağınız haritaları indirip karşıya yükleyebileceğinizi, arkadaş listesi oluşturabileceğinizi, ulusal liglerdeki yerinizi online'da kontrol edebileceğinizi söyleyebiliriz.

Robotech tasarımlarını andırıyorlar değil mi?




Hem elektrikli hem de adam doğruyor. Evet evet, bu bir blender!

THE BARD'S TALE



DETAYLAR

DAĞITIM UBISOFT
YAPIM INXILE
FİYAT 120 YTL
OYUNCU 1
WEB SİTESİ WWW.THEBARDSTALE.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

Elinde bira, belinde mandolin, dünyayı kurtarmaya pek yok niyetin...

Seyahat eden müzisyenler dünyanın her yerinde vardır. Bunlar kasabadan kasabaya gezerek müzik yapar ve dans ederler, böylece geçimlerini sağlarlar. Oyunlarda bu işi yapan karakterlere ise "bard" deniliyor. Oyunumuzda bahsi geçen Bard da bunlardan biri, ama biraz daha farklı. Bizimkisi her işin kolayına kaçan, sorumluluk almayı sevmeyen, büyü de dahil her işten az buçuk anlayan, fırıldak mı fırıldak bir tip. Nerede akşam orada sabah gezer, laf cambazıdır ve gördüğü her karşı cinse sarkmaktadır.

Bard'ımızın kuleye hapsedilen güzeller güzeli bir büyücüyü kurtarması icap eder. Gördüğünüz gibi hikaye klişe, ama kahramanımız hiç de sıradan değil. O kelimenin tam anlamı ile bir fırsatçı. Gerekirse dünyayı bile kurtarabilir, ama sadece işine gelirse. Üstelik diğer oyunlarda olduğu gibi macerasını hazırlandığı gibi yaşamıyor. İçten içe oyunun akışına karşı bir direnç gösteriyor, bir asilik, bir başkaldırı var kanında. Karşılaştığı olaylar esnasında fırsatını buldukça çevresindekilere laf atmayı ihmal etmiyor. Özellikle oyunu anlatan dış ses ile girdiği küçük tartışmalar çok komik. Tabii ki ince esprilerle dolu bu oyundan gerçek anlamıyla zevk alabilmeniz için biraz da olsa İngilizce bilmeniz gerekiyor.

Oyuna başlarken zorluk seviyesini ve çift el kılıç kullanma, define avcılığı gibi yeteneklerden birini seçiyorsunuz. Gayet esprili bir senaryoya sahip olan Bard's Tale aralardaki savaş, dövüş ve bir yerden bir yere koşuşturmacalar da olmasa oturup izlenmeye değer süper eğlenceli bir film bile olabilirmiş. Oyun rahat bir oynanışa sahip olmasına rağmen, Bard bazen emirlerimize geç tepki veriyor ve elindeki kılıçla bakakalıyor. Bu arada, süper aksiyon hareketleri veya ölüm vuruşları beklemeyin, sadece basit kombolarımız var.

Kahramanımız Bard, mandolini ile bazı yaratık ve insanları yardımına çağırabiliyor. Elektrik veren örümcek, tuzakları bulmakta yardımcı olan yaşlı amca ve oyunun başında karşımıza çıkan köpek bu 16 yaratık ve insandan birkaçı. Grafik motoru Baldur's Gate: Dark Alliance'da da kullanılan Snowblind. Artık yaşını belli etse de hala bizlere çok güzel bir atmosfer ve sahneler sunabiliyor. Özellikle Bard suda yürürken oluşan efekti görmeniz gerekli, inanılmaz.

Oyunun envanter sistemi biraz farklı ama alışılabilir. Bulduğunuz eşyalar, değerlerine göre direk altına çevriliyor ve kesenize atılıyorlar. Hali hazırda elinizde bulunanlardan daha iyi silah ve zırh bulursanız hemen değiştirebiliyorsunuz. Gayet rahat, fakat çift elde kılıçla giderken başka silah gördüğünüzde işler karışıyor.

Sonuç olarak The Bard's Tale esprili anlatılan klişe bir hikayeye, ama çok özgün bir karaktere sahip. Çok başarılı olmayan savaş sistemi, türünün tek örneği denebilecek bir büyü sistemi ile kotarılmış. Bard's Tale, güzel grafikleriyle ve seslendirmesiyle yirmi saatinizi ayırmaya değecek şık bir oyun. **Emin Barış**





KISACA
Klişe RPG oyunlarıyla dalga geçen ana karakteri ve eğlenceli oynanışıyla alışık olmadığımız bir aksiyon/RPG oyunu.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	08	Su efektleri müthiş, gerisi iyi.
Ses	08	Efektler iyi, seslendirme birinci sınıf.
Oynanış	08	İnce esprileri ile çok keyifli.
Ömür	06	Aynı espriye iki kez gülebilir misiniz?

The Bard's Tale, zengin esprileri ve sürükleyici senaryosu ile iyi vakit geçirmenizi sağlayacak bir oyun. **7/10**



Başka hangi oyunu oynarken oyunun lisanslı birasını yudumlama lüksüne sahip olabilirsiniz?

TARİHTE BUGÜN!



Aslında The Bard's Tale, aynı isimle bundan tam 20 yıl önce yapılmış bir oyunun yeniden canlandırılmış hali. Oyunun yapımcısı, Baldur's Gate: Dark Alliance ve Wasteland'den de tanıdığımız Brian Fargo. Brian'ın ilk göz ağrısı, vakti zamanında Atari, Macintosh, PC, Commodore 64, Amiga 500 ve NES platformlarında piyasaya sürülmüştü. Hatta iki de devam oyunu yapıldı. Şu anda bile oyunun -yapım aşamasında olan- bir Neverwinter Nights modu var.



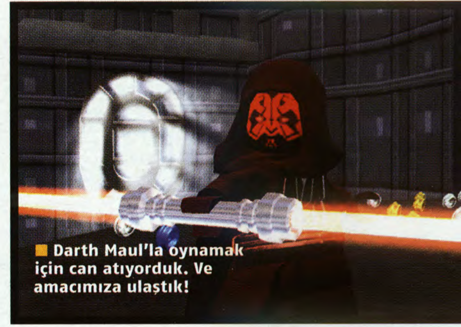
TOY STORY

YAZI: TUNA ŞENTUNA

FOTOĞRAF: JAMES WILSON



Bu minik adamlara aşık olmayan var mı aranızda?



Darth Maul'la oynamak için can atıyorduk. Ve amacımıza ulaştık!



"Ben Liam Neeson, bu zavallı droid'leri tek başıma devirdim. Evet tek başıma!"

LEGO STAR WARS

Birkaç ufak adamın bizi ekran başına kilitlemesi normal değil. Ama elden ne gelir...

PlayStation 2



DETAYLAR

DAĞITIM EIDOS
YAPIM TRAVELLER'S TALES
FİYAT -
OYUNCU 2
WEB SİTESİ WWW.LEGO.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

KISACA

Bambaşka bir Star Wars oyunu. Ciddi ve gerçekçi karakterler yerine SW evreni minik Lego'lara bölünmüş. Oynanışsa sizi ekran başına bağlayacak türde.



Star Wars: A New Hope sinemaları işgal edeli beri, saydım, tam 120 SW oyunu da dijital ortamdaki yerini aldı. Bu oyunların tümünün birilerinde var olduğundan da emin olabilirsiniz. Ne var ki, tüm SW oyunları kendi çaplarında farklı türlerin üyeleri olsalar da genellikle filmin büyüsünü yansıtmakta pek usta değillerdi. Her SW: Battlefront için bir Clone Wars, bir Bounty Hunter'a katlanmak zorunda kaldık. Daha da kötüsü, her biri birer Dünyayı Kurtaran Adam olan Super Bombad Racing ve Masters of Teras Kasi gibi garip, ismini duyunca ardımıza bakmadan uzaklaştığımız (bu sahne duygusal oldu) oyunlar da karşımıza çıkmadı değil. Bu kadar hayal kırıklığının arasında Lego Star Wars ismini duyunca kafanızda soru işaretleri oluşması doğal, endişelenmeyin. Bir lisansı bırakın, işin içinde Lego da olduğu için iki lisansla birlikte uğraşmak zorunda kalan Travellers Tales'in bu çabası "SW oyuncaklarının oyuna dönüştürülmesi" olarak yorumlanabilir. Ancak yapımcılar istediğimiz karakterlerle, yani tanıdık SW karakterleriyle oynamamıza izin veriyorlar. Film aralarında sağda solda harcanan İmparatorluk askerlerinden bize ne ki? Biz Darth Maul'la savaşan Obi-Wan olmak, R2-D2 ile kilitli kapıları açmak veya Anakin'i Dooku'dan kurtaran Yoda'yı kontrol etmek istiyoruz. Koca kafalı Jar Jar Binks'i acayip bir yarış oyununda kontrol etsek ne kazanabiliriz ki en fazla?

ŞİMDİYE KADAR BİRÇOK OYUN STAR WARS'UN BÜYÜSÜNÜ YAKALAMAKTA ZORLANDI. YA LEGO STAR WARS?

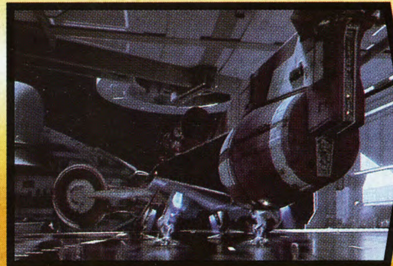
UZUN ZAMAN ÖNCE

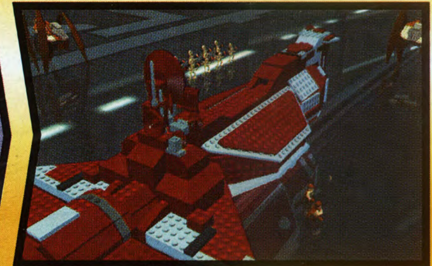
Siyah üstüne sarı fontla, yavaş yavaş uzayın derinliklerine doğru ilerleyen bir yazı: "Episode I: The Phantom Menace". Ama bu sefer bir farklılık var: "Kargaşa, cumhuriyeti yok ediyor!". Sondaki ünlem işareti, Star Wars'un tüm ciddiyetini yıkan bir "detay". Öyle ya, daha önce hangi SW girişinde böyle bir işaret görmüştük ki? Bunun hemen ardındansa bir Republic Cruiser'ın, bir Federasyon gemisine doğru ilerlediği ve yolcularının aracı terk ettiği sahne geliyor. Herhangi bir diyaloğun olmadığı, kısa ve müzikli-efektli sahneleri geçtikten sonra da iki Jedi işe karışıyor. Bu aşamaya kadar -kısaca- bilmeniz gereken şu: Obi-Wan ve öğretmeni Qui-Gon Jinn başlarını belaya sokmuşlardır ve bu beladan kurtulmanın bir yolunu bulmak zorundalardır. Aslında açılış sahnesi size neyle karşılaşacağınızın ipucunu da vermiş oluyor. Bu iki karakter, yani Obi-Wan'la Qui-Gon Jinn birer oyuncunun kontrolünde. Tek başınıza oyunu oynarken evinizi istila eden bir arkadaşınız size eşlik edebilir anlayacağınız. Diğer oyunların aksine, oyunu iki kişiyle oynamak için yeni bir oyun açmanıza veya özel bir oyun modu

YENİDEN İNŞA

Yeni üçleme nasıl bloğu bloğuna, resmi resmine yeniden inşa edildi...

Travellers Tales, Lego Star Wars'u oluştururken filmlerde yer alan her gemiyi bilgisayar tabanlı lego parçalarını kullanarak tekrar kurdu. Gemilerin orijinal tasarımlarına sadık kalınarak oluşturulan yeni Lego gemiler, oyuna tamamıyla uygunlar ve tek bakışta orijinallerinin ne olduğunu anlatacak nitelikteler.





GEORGE LUCAS'IN EN İYİ (VE PEK DE İYİ OLMAYAN) BULUŞLARI

Lego Star Wars belki de en iyi pazarlama stratejisi olarak gösterilebilir, ama George Lucas'ın dur durak bilmediği de gün gibi ortada. Bakın SW eşyaları/oyuncakları en iyiden en kötüye doğru nasıl sıralanıyor.

"GERÇEK" IŞIN KILICI (SOLDA)
Ses çıkarır, parlar, inanılmaz gözükür. Sıradan plastik ışın kılıçlarına göre gerçekten daha havalı. (www.firebox.com)

DARTH VADER SES DEĞİŞTİRİCİ
Kutusunda "Sesinizi Darth Vader'ınkine dönüştürün ve galaksiye dehşet saçın." diyor ve ekliyor: "Beş yaş ve üstü için!". 6 yaşındaki bir çocuğun psikolojisini bozmak için şahane bir yöntem. (www.argos.com)



PATATES DARTH (SAĞDA)
Çim Adam vardı bir zamanlar, şimdi de bu var. (www.starwarsshop.com)

KLON SAVAŞLARI
Episode II ile Episode III'ün arasında olanları anlatan bir çizgi seri. Çizimleri hayli iyi ve bir Sith droid'i olan Grevious'ı Star Wars evrenine kazandırdı. Toplamda 20 bölüm olan seri bu yılın sonunda DVD olarak buralara da düşecek. O zamana kadar kendimizi Episode III veya Lego Star Wars ile oyalamalıyız. (www.starwarsshop.com)



YILBAŞI YODA'SI (SOLDA)
Yoda'nın sadece Noel Baba olmadığı kalmıştı, o da oldu sonunda. (www.starwarsshop.com)

WOOKIE KURABİYE KAVANOZU
Kurabiyelerinizi bu Kurabiye Canavarı'nın içine atıyorsunuz ve hepsi yok oluyor! (yalan!) (www.starwarsshop.com)



EWOK FİLMLERİ
80'lerin ortası çok garip yıllardı, çok. (www.starwarsshop.com)

YODA'NIN IŞIN KILICINDAN KOLYE
Sevgilinize alabileceğiniz en romantik hediye (terk edilmek için). (www.starwarsshop.com)

STAR WARS EVCİL HAYVAN KOSTÜMLERİ (SAĞDA)
İşlerin saçmalama noktasına geldiği an bu andır sevgili okurlar. Bunları giyen çocukların psikolog masraflarını kim karşılayacak? Aferin George Lucas. Alkışlıyoruz. (www.starwarsshop.com)


Tüm eşyalar aynı gerçek Lego parçaları gibi kutu kutu dağılıyorlar.

seçmenize gerek kalmıyor. Sizi pek de zekice takip edemeyen bir yapay zeka mı, yoksa kavga edebileceğiniz (tamam, "eğlenebileceğiniz") bir arkadaş mı tercih ederdiniz? Yapay zeka mı? Kendinize gelin, eski alışkanlıklarınızı unutun, geçmişi silin, o çizgili plastik topu elinizden bırakın.

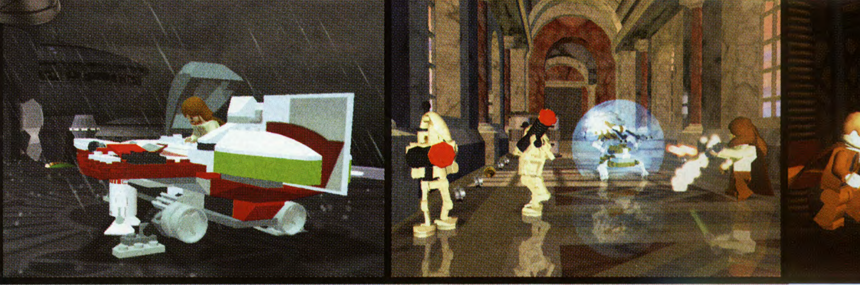
BU BİR TAKIM OYUNU

Hayır, minik lego adamlarımız futbol oynayamıyorlar. Biraz önce bahsettiğim "çok oyunculu oyun" bir yana, istediğiniz zaman ekrandaki herhangi bir karaktere geçiş de yapabiliyorsunuz (X-Men Legends gibi). Filmde nasıl R2-D2 bir kapıyı açmaya çalışırken Han Solo ve Luke bir yandan Storm Trooper'larla uğraşıyorsa, bunu oyunda yapmak mümkün. Mesela Federasyon gemisinde karşılaştığımız dişi bir droid'i (dişi droid'in amacı nedir?) Qui-Gon veya Obi-Wan olarak takip etmemiz gerekiyor. Hangar kapısına geldiğimizde de, droid kapıyı açmaya çalışırken Jedi'larımız da güç kalkanını indirmeye uğraşıyor.

Sadece kapı, kilit bulmacaları söz konusu değil elbette. The Phantom Menace bölümünde Jedi'lar Padme'ye, Naboo'yu geri almak üzere yardım ederlerken ortalık birbirine giriyor. Bu bölümde tam altı karakteri kontrol edebiliyoruz: Obi-Wan, Qui-Gon, Padme, Anakin'in küçüklüğü, Kaptan Tanaka ve bir Naboo askeri. Üstünüze akın akın gelen düşman droid'lerini Jedi'lar ve ışın kılıçlarıyla ikiye bölerken, Kaptan Tanaka'ya geçiş yapıp lazer silahını kullanmak çok heyecanlı. Siz droid'leri çarpanlarına ayırıp ortak paydada toplarken kullanmadığınız karakterleriniz de boş durmuyorlar. Ellerinden geldiğince size yardımcı olmaya çalışıyorlar. Baktınız ki Padme sekiz droid'in arasına girmiş, hemen karakter değiştirip onu bu zor durumdan kurtarıyor, şehrin karmaşasından (!) uzaklaştırıyorsunuz (canım Padme; o kadar temiz ve saf ki).

IŞIN KILIÇLARI FORA!

Oyun her açıdan mükemmel görünüyor. Her karakter gerçeğinin şirin bir kopyası. Birisi oyuncak kutusunu ekrana dökmüş gibi sanki. Grafiklerde, çizgi-roman vari görünüm ile filmden hatırlayacağımız gerçekçilik arasında çok iyi bir denge kurulmuş. Naboo'nun ışıltılı suları, teknolojik mekanların zeminlerindeki yansımalar ve iyilerle kötülerin savaşını sergileyen minik lego adamlar... Tüm bunlar Star Wars'un estetiğine uygun olarak yepyeni, ama bir o kadar da tanıdık bir manzara çiziyor. Lego'ların mimiksiz birer plastik parçası olduğunu düşünüyorsanız, Jar Jar Binks'in sırıtışını ve Chewbacca'nın filmdeki gibi ağır ağır yürüyüşünü görünce şaşıracaksınız.


Tasarımlardaki özen kesinlikle takdire değer.

Gelelim ışın kılıcı hadisesine. Daha önce çok az SW oyununda kılıcımızı belimizden çıkarıp dilediğimiz gibi sallayabilmiştik. Lego Star Wars bize bu fırsatı o kadar güzel bir kullanımla veriyor ki, oyunu oynamaktan çok ışın kılıçlarımızı çevirip durduk, amacımızı unuttuk. Tek yapmanız gereken, ◎ tuşuna bir kez bastıktan sonra ortaya çıkan ışın kılıcını ◎ tuşuna tekrar tekrar basarak sallamak. Üstelik meşhur "fvoom!", "fzzt!" sesleri de ışın kılıcınız havayı parçalara bölerken görüntüye eşlik ediyor.

Tabii karşımıza üç striptizci kız aynı anda çıkmış gibi (aa nerede?) gözlerimizi ışın kılıcına dikip bakacak da değiliz (kesinlikle). Sonuçta bu bir silah ve bu silahı kullanmamız gerekiyor. Ciddiyetsiz bir oyun olsa da (konu olarak; yoksa ciddi bir iş var ortada), ışın kılıcının gücü dengeli. Basit droid'ler genellikle bir kılıç darbesiyle iniyor, ama kılıç saldırılarını kombolara dönüştürmemize de imkan tanınıyor. Zıplayarak veya koşarak saldırılar yapabildiğimiz gibi, Qui-Gon'un arkasındaki düşmana yaptığı özel saldırılar gibi farklı hareketler de bulunuyor. Saldırılarınıza yeni bir boyut ekleme adına bir güç barı da var oyunda. Harcadığınız düşmanlardan dökülen veya bölümlere rasgele bırakılmış Lego parçalarının her biri bu güç barını doldurmaya ve daha güçlü saldırılar yapmanıza, daha çok "Force" kullanmanıza olanak tanıyacak biçimde hazırlanmış.

LEGO JEDI'LAR EKRANDA BİR SAĞA BİR SOLA KOŞARAK DÜŞMANLARINI EZİYORLAR

Jedi güçleri yakınınızdaki düşmanları dağıtmak veya bazı eşyaları kaldırmakta son derece etkili. Maalesef Psi-Ops'taki gibi istediğimiz


Önemli SW sahnelerinin hepsi ufak adamlarla tekrar oluşturulmuş.

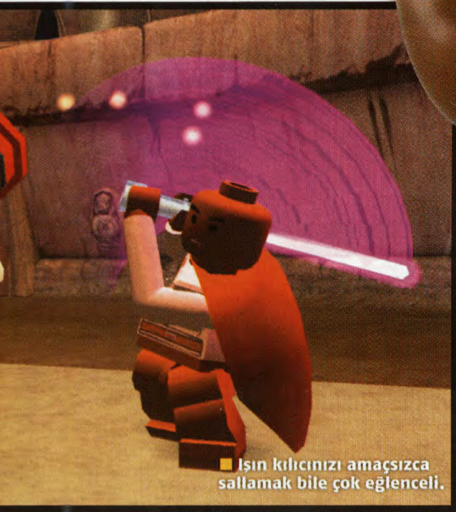
JAR JAR ALARMI

Maalesef Jar Jar Binks'i Naboo macerasında kontrol etmek zorunda kalıyoruz. Sahip olduğu çift zıplama yeteneğiyle kraterleri aştıktan hemen sonra bir Jedi'a geçiş yapmamız mümkün neyse ki. Jar Jar'ı nasıl ortadan kaldıracağınızın planını oyuna başlamadan yapın.









Isın kılıcınızı amaçsızca sallamak bile çok eğlenceli.



Kont Dooku buradan bakınca ne kadar da sevimli değil mi?

KARAKTERLER

Lego Star Wars'ta oynanabilir tam 53 karakter bulunuyor. Şimdiye kadar gördüklerimizin listesi aşağıda (53 karakter içinde kostüm değişimleri de bulunuyor, bu yüzden; paçoz Anakin, Jedi Anakin ve Episode III'ün deli Anakin'i farklı üç karakter).

- Anakin
- Obi-Wan Kenobi
- Qui-Gon Jinn
- Yoda
- R2-D2
- C-3PO
- Padme
- İmparator Palpatine
- Darth Vader
- Darth Maul
- Mace Windu
- Jango Fett
- Count Dooku
- Chewbacca
- General Grevious
- Jar Jar Binks
- Kaptan Tanaka
- Various Battle Droids
- Klon Askerleri
- Naboo Muhafızları

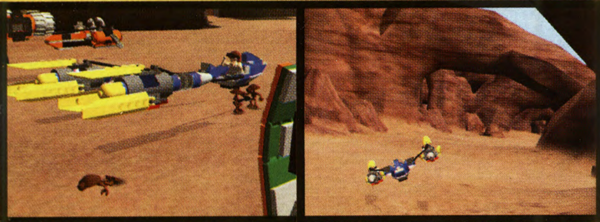


PANDORA'NIN KUTUSU

Lego Star Wars'ta tüm hikayeyi tamamladıktan sonra açılan gizli bir bölüm bulunuyor. Bu konuda herhangi bir bilgi vererek büyüyü bozmaya niyetimiz yok, ama gizli bölümün yeni üçlemeyi eski üçlemeye bağladığını söyleyebiliriz. Acaba Obi-Wan, bebek Luke'u Tatooine'deki teyze ve amcasına mı götürüyor? Yoksa Chewie ile Han Solo'nun kaçakçılık maceralarından biri mi var bu bölümde? Bunu öğrenmek için maalesef oyunu almanız gerekiyor. İnat ettik, söylemeyeceğiz.

OTOBÜSLE GELECEĞİNİ SANIYORDUM AMA...

... Tabii bu Republic Cruiser da fena sayılmaz. Yani Lego Star Wars'ta sadece yürümüyoruz, üçüncü bölüme kadar birçok uzay aracını da kullanabiliyoruz.



Her ne kadar The Phantom Menace'deki pod yarışlarını birkaç oyunda görmüş olsak da, Lego'larla yarışmak apayrı bir şey. Hem de sıkıcı bir yarış yapmak yerine, Anakin'in zaten birinci olacağı bir sistemde sadece aracın sağa sola çarpmasını engellemeye çalışıyoruz. Aracın hızı ve aerodinamiği tamamıyla bilgisayar kontrolünde.



İlk üç filmdeki tüm kilit uzay savaşları LSW'da da yer alıyor ve araç kontrolleri bir hayli kolaylaştırılmış. Araçlar belirli bir düzlem üzerinde giderken bizim tek yapmamız gereken yön verip ateş etmek. Episode II'nin Geonosis savaşında bir Republic Cruiser kullanmak da yine bizim elimizde.

■ Yoda ve Obi-Wan nasıl endiseli, görüyorsunuz.

➔ eşyayı veya karakteri kaldırıp atamıyoruz. Yine de kutulardan bir merdiven oluşturmak, önünüzdeki boşluğu aşmak için duvar karolarından köprü yapmak gayet zevkli. Jedi güçlerinin en fazla hissedildiği yerse Episode II'nin Geonosis savaşları. Burada Mace Windu (Anakin, Obi-Wan vs), arkadaşlarını kurtarmaya çalışırken diğer yandan da droid'leri ışın kılıcıyla veya Jedi gücüyle ortadan kaldırmaya uğraşıyor. Aksiyon hiç düşmediği gibi, oynayış şeklinize göre düşmanlarınız ya daha çok üstünüze geliyor, ya da size daha mesafeli yaklaşıyorlar. Diyelim ki Geonosis savaşına kadar bir kez bile hasar almadan geldiniz. O zaman droid'ler sizi yok etmek adına bir saniye bile peşinizi bırakmayacaklar.

BU EĞLENCE BİTER Mİ? ASLA!

Adventure unsurları ve benzer özellikler Lego Star Wars'un listesinde değil. Daha önce zaten binbir türde SW oyunu oynadığımız için, yapımcılar bu sefer farklı tatlar denemişler. Çizgisel bölümleri, hayatları önemli olan karakterleri unutun. Zaten bunları hem SW filmlerinde, hem de birçok SW oyununda gördük. Lego Star Wars'la hedeflenen şey, hiç durmadan, istediğiniz gibi eğlenmenizi sağlamak. Ve yapımcıların bunda başarılı oldukları kesin. Enerjiniz mi bitiyor? Ölümün eşiğinde misiniz? Bırakın karakteriniz hayatını kaybetsin (ama?). Birkaç saniye sonra savaşa tam enerjiyle devam edebilirsiniz. İlla Episode I'i veya Episode II'yi oynamanız gerektiğini mi sanıyorsunuz? İsterseniz direkt olarak Episode III'ten başlayın. Her Episode'un tamamlanan bölümleri bir başka Episode'da yeni bölümler açtığından hikayeyi sırayla takip etmenize gerek yok. Bu aynı zamanda demek oluyor ki, film sinemaya gelmeden önce, Episode III hakkında birçok bilgiye de ulaşabiliyoruz.

Birçok bonus görev, gizlilik ve Free Play moduyla oyunu bir kez bitirdikten sonra yeniden oynamak isteyeceksiniz. Bir görevi tamamlayın ve o bölümdeki tüm önemli karakterler, oynanabilir birer karakter olarak envanterinize katılsın. Sonra bu karakterlerle oynadığınız bölümlere dönün ve Jango Fett'in hover pack'iyle daha önce ulaşamadığınız yerlere ulaşın ("üç açılı diş fırçası" dedikleri bu olsa gerek). Bir oyun hem sevimli, hem zevkli, hem heyecan dolu, hem Star Wars içerikli oluyorsa, bir de ben Lego'ları görüp nostalji yaşıyorsam, şu anda hala burada durup yazı yazıyor olmam alabildiğine saçma bir durum. Bir de şey, bu parça nereye takılacaktı yahu? ■

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR	KARAR
08	Star Wars daha iyi Lego'ya çevrilemezdi.
08	Seslendirme yok, müzikler mükemmel.
08	Işın kılıcı sallayan minik Lego adamlar...
08	Gizli karakterler, gizli bölümler.

r Star Wars oyunu iniz, çok heyecanlısınız. en bu oyunu almak için kıyorsunuz.

8/10

VE KARŞINIZDA TOY STORY: EPISODE III

Episode III oyuncaklarıyla oynarken, bir bakmışız film çıkmış ortaya...

Laf dönüp dolaşıp Episode III'e gelince biz de ne diyeceğimizi bilemedik. Lucasfilm'in Sauron vari gözleri o kadar keskinler ki, ne zaman Episode III hakkında bir şey yazacak olsak hemen harekete geçiyorlar (en son Frodo'yu gördük dergide, elinde sayfa çıkışlarıyla kaçıyordu). Bu yüzden yapımcı firma bize geldi, "Böyle böyle, Episode III hakkında okurlara fazla bilgi verirseniz ağzınızı yüzünüzü kırarız, sonunuz Darth Maul'dan daha kötü olur" diye bir ricada bulundu, biz de bir şey diyemedik. Ancak "Lego'dan" Episode III'te kontrol edilen diğer iki karakter hakkında bilgi vermemizde (ve bir senaryo yazmamızda) sakınca yok, sanırız. Bunlardan biri yine Jedi ustası Yoda, diğeriyse yürüyen halı Chewbacca.

Yoda zaten oyunun başından sonuna kadar üstün özellikleriyle dikkat çekiyor. Qui Gon'un, Obi-Wan'ın ve Anakin'in geliştirilebilir güçlerinden farklı olarak Klonların Saldırısı'ndaki üstün dövüş tekniğini sergileyebiliyor. Zıplayan ve ışıldayan bir marula benzeyen Yoda, bu görüntüsünü Lego Star Wars'a da aynen taşımış. Chewbacca'nınsa droid'leri tek vuruşta dağıtışını görüp, gördüklerimize inanamadık. Silah kullanmasına bile gerek kalmadan kahramanca dövüşüyor. Kalın derisiyle hasar alması da bir hayli zor.

Oyunun tadını kaçırmamak için Episode III hakkında söyleyeceklerimiz bunlar. Bir de, piyasaya yeni çıkarılan Episode III Lego Star Wars oyuncaklarından yola çıkarak kısa bir senaryo yazdık. Bunun ne kadarı doğru, ne kadarı LucasArts'ı sinirlendirir, hepsi bize kalmış (karanlık tarafa geçtik)!

7256 Jedi Starfighter™ and Vulture Droid™

7252 Droid Tri-fighter™

1 Anakin, Starfighter'ına binmiş uzayda umarsızca ilerliyordu. Ta ki peşine bu akbaba Droid gemisi takılana dek. Anakin çok sinirlenmişti. Sinirden kol, bacak ve kafa birleşimlerinden ayrılma noktasındaydı...

7255 General Grievous™ Chase

2 Tam bu sırada aşağıda, mekanik Sith'le Darth Grevious Obi-Wan karşılıklı oturmuş, gelecek planlarından bahsediyorlardı. Grevious eklemlerindeki paslanmalardan, Obi-Wan da Jedi'lığın getirdiği yükten yakınıp durmaktaydı.

7257 Ultimate Lightsaber™ Duel

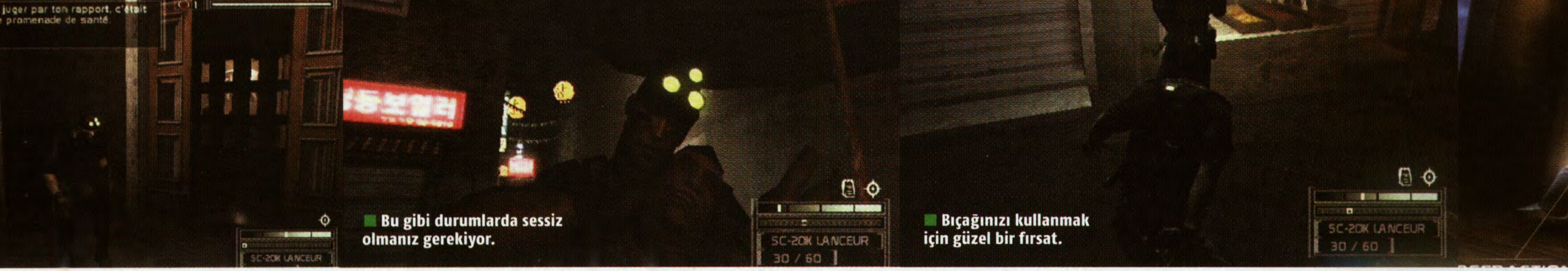
3 Kartal gözlü Anakin'in Obi-Wan'ı görmesiyle aşağı inmesi bir olmuş, gücü hisseden Obi-Wan da sevgili dostu Anakin'i karşılamak üzere ışın kılıcını hazırlamıştı. Büyük bir düellonun sinyalleri veriliyordu.

4 Bu önemli karşılaşmayı izlemek üzere galaksinin dört bir yanından jet sosyete, mankenler ve diğer ünlü isimler, son model araçlarıyla karşılaşmanın gerçekleşeceği mekana doğru harekete geçtiler. Kimse heyecanını gizleyemiyordu.



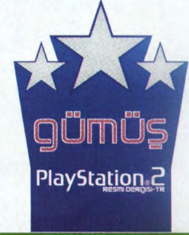
5 Anakin olarak bir şey beceremeyeceğini anlayan zayıf karanlık Jedi, hemen Darth Vader'a dönüşmeye karar verdi. Darth Vader olan Anakin, daha sonra galaksiye dehşet saçtı, Obi-Wan'ı öldürdü, seyircileri katletti, Süpermen oldu gitti.



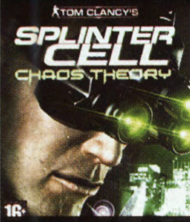

Bu gibi durumlarda sessiz olmanız gerekiyor.

Bıçağınızı kullanmak için güzel bir fırsat.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



"En iyi ajan kim?" sorusunun cevabı acaba bu oyunda mı?



DETAYLAR

DAĞITIM UBISOFT
YAPIM UBI MONTREAL
FİYAT -
OYUNCU 1-4
WEB SİTESİ WWW.SPLINTERCELL.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE VAR

Snake mi döver, Sam Fisher mı? Herhangi bir Metal Gear Solid fanatiği, bir başka Splinter Cell fanatiğiyle bu soruyu sonsuza dek tartışabilir sanırım. Ortaya elle tutulan bir sonuç çıkar mı? Çıkmaz elbette. Bunun nedeni aslında basit. MGS entrika, heyecan, garip ilişkiler yumağı bir oyun. Gizlilikmiş, dünyayı kurtarmakmış, bunlar arka planda. Splinter Cell'deyse gerçekçilik her zaman ön planda. Sam Fisher'ın kişisel yorumları, duyguları (Bilgi: Sam Fisher duygusuzdur) asla bize yansıtılmaz. O bir görev adamıdır. Verilen görevi sorgulamadan yapar ve arkasına bile bakmadan olay yerinden uzaklaşır. Bu yüzdendir ki, "Abi MGS daha manyak, süper, hiper, Splinter Cell EZİK!" gibi fanatikçe yorumları bir kenara bırakalım lütfen... Bıraktınız mı? Bak hala tutuyor elinde. Bıraksana çocuğum, haydi...

EYVAH ALARM ÇALIYOR!

Bırakın çalsın ("kirlenmek güzeldir" gibi olmadı mı bu biraz? - FA). Artık alarmlar dünyanın sonu değil. Üstelik Chaos Theory'deki yenilikler bununla sınırlı kalmıyor. Önceki Splinter Cell'lerin zorluğu ve çizgiselliği Chaos Theory ile aşılmış.

Öncelikle artık daha özgürsünüz. Bir görevi yerine getirmek için tek bir yolu izlemek zorunda kalmıyorsunuz. Aslına bakarsanız bu özellik oyunun PC ve Xbox versiyonlarında daha iyi hissediliyor, çünkü PS2'nin gücü Splinter Cell'in geniş mekanlarını, gerçekçi ışıklandırmalarını ve detaylı oynanışını aynı anda kaldırmaya pek müsait değil. Bundan dolayı oyunun PS2 versiyonunda geniş alanlar koridorlara, koridorlar küçük odalara, küçük odalar da boşluğa dönüştürülmüş. Yine de oynanışı katledecek kadar güçlü değil bu değişimler.

İçinde "nispeten" özgürce dolaşabildiğimiz bölümlerin sayısı toplamda 10. Her bölümde Primary, Secondary, Opportunity ve Bonus görevlerimiz bulunuyor. Primary ve Secondary'leri gerçekleştirmek ve bulmak kolay. Geriye kalanlarsa sizin yeteneğinize ve dikkatinize kalmış. Bir göreve başlamadan önce de, o bölümü nasıl oynamak istiyorsak ona göre silah ve eşya seçimi yapıyoruz. Assault, Stealth ve Redding'in Tavsiyesi şeklinde üç seçeneğimiz var. Oyunu Max Payne'e çevirmek istiyorsanız Assault ile ortalıkta kurşunların uçuşmasını sağlayabilirsiniz. Gizlilik sizin için ön plandaysa Stealth'i ve ikisinin ortasını denemek içinse Redding'in Tavsiyesi'ni seçmelisiniz. Bu kararı neye göre vereceğiniz de aslında tamamıyla size kalmış. Ancak bir bölümü baştan sona oynadıktan sonra "Sanırım Assault'ı seçseydim daha iyiydi." diyebiliyorsunuz.

NEDEN AÇILMIYOR BU KAPI?!

Açılmayan kapılara son! Şöyle diyelim: Artık kapı açmanın dört yolu var. Önünüzdeki kapıya evinizin kapısı gibi davranabilir ve normal bir şekilde kapıyı iteleyebilirsiniz. Bu bir. Kapıyı aralayıp ardından yavaş yavaş açabilirsiniz. Eskiden olduğu gibi optik kameranızı kapının kenarından sokuşturup içeriyi gözetleyebilirsiniz veya Chaos Theory'ye özel, kapıyı bir tekmede yıkabilirsiniz. Kapı parçalamanın güzel yanıysa, eğer arkasında bir nöbetçi duruyorsa onun da kapıyla birlikte yere düşmesi. Tabii bu sırada ne gizliliğiniz kalıyor, ne de başka bir şey.

Kapı ardında duran Sam Fisher da kendini geliştirmiş görmeyeli. Mesela yarasa gibi sarkarak aşağıdan geçen düşmanın boynunu kırmak gibi birçok yeni hareket edinmiş. Bunu rahatça yapabiliyoruz. Durun bitmedi. Sam Fisher, taşıdığı çok fonksiyonlu bıçak sayesinde düşmanlarını rehin alıyor, onları sorguya çekiyor, sorgu işlemini tamamladıktan sonra da dilerseniz boğazlarını kesip bir kenara atıyor. Bıçağınız yakın dövüşte de çok kullanışlı. Üstünüze koşturan silahlı amcaları bıçağınızla bir iki hamlede doğrayabiliyorsunuz. Ve bıçağın son işlevi, kendinize yol açmak. Muşamba, kağıt, karton (Japon evleri) gibi mekanları ayıran, fakat bir o kadar da dayanıksız olan bu bölmeleri bıçağınızla "cıııırt" efekti eşliğinde yırtabiliyorsunuz.

BEN DE OYNAYABİLİR MİYİM?

Yanınıza usulca yaklaşan sekiz yaşındaki kuzeninize vereceğiniz cevap "Hayır" olabilir, ama oyunu en az sizin kadar iyi oynayan bir arkadaşınızı yanınızdan ayırmak istemeyeceksiniz; zira Chaos Theory'de muhteşem bir "co-op", yani anlaşmalı oyun modu bulunuyor. Düşündüğünüzün aksine, oyunda bulunan bölümleri bir de iki kişi anlaşmalı oynamıyor, Co-op modu için özel olarak hazırlanmış haritalarda geziniyoruz. Daha da iyisi, sadece iki kişinin birlikte yapabildiği özel bazı hareketler de bu modda görülüyor. İşte yazıyı plansız yazan yazarın sonu da bu oluyor. Daha binlerce anlatılacak konu varken benim yerim bitmek üzere. Grafiksel olarak, oynanış olarak, en iyi Splinter Cell oyununun Chaos Theory olduğunu söyleyebiliriz. Splinter Cell'e antipati duyanlar da bu oyunla SC dünyasına adım atabilirler. Haydi, durmayın. İlerlesenize! ■ **Tuna Şentuna**

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	09	Işıklandırmalar, gölgeler mükemmel.
Ses	09	Gerçekçi ses efektleri.
Oynanış	09	Yeni hareketler, yeni oynanış.
Ömür	09	10 bölüm, co-op modu ve online oyun.

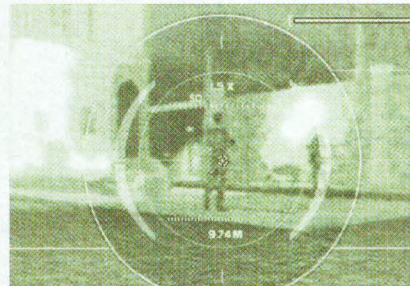
Serinin en iyi oyunu. Daha kolay ve sürükleyici oynanış, farklı görevler... Ne dilediysek burada.

9/10

KISACA

İlk iki oyunun çizgiselliğinden kurtulan Sam Fisher'ın yepyeni hareketlerle donatıldığı muhteşem bir gizlilik/aksiyon oyunu.


Oyunun çok oyunculu modu da en az tek kişilik oyun kadar eğlenceli.











andırmalar
inanılmaz.







GERÇEK KESİT

Vay vay, şu grafiklere bak...



Splinter Cell'in görselliği ilk oyundan beri herkesin gözlerini kamaştırmıştır, bunu tartışan karşısında beni bulur (bana ne oluyorsa). Fakat üçüncü oyunda Ubisoft yeni teknolojiler, gerçekçiliği artıracak görsel öğeler kullanmaktan da kaçınmamış. Artık kaplamalar eskisinden daha gerçekçi ve daha fazla varyasyon gösteriyor. Şekilde gördüğünüz duvarlarda sıradan bir "bump mapping" uygulaması yok ve bu şekilde çok daha iyi görünüyor.

"Isı" konulu grafik yenilenmesi de şu şekilde gerçekleşiyor. Bir ateşin önüne geçip baktığınızda nasıl arkasındakiler bozulursa, burada da aynısı geçerli. Yine buna benzer olarak duman efekti ve yansımalarda da yepyeni detaylar göze çarpıyor.

Son olarak da suda gerçekçi bozulmalar meydana geliyor. Bir düşmanınızı suya attığınızda veya suyun içinde hareket ettiğinizde, suda görülen hareketlenme gerçek hayattaki dalgalanmanın neredeyse aynısı. Birebir aynısını da herhalde PS3 ile göreceğiz.

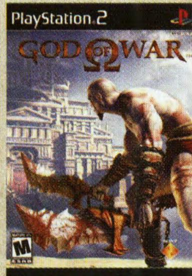












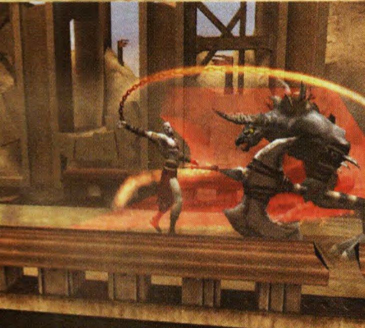
DETAYLAR

DAĞITIM SONY
YAPIM SONY
FİYAT -
OYUNCU 1
WEB SİTESİ WWW.PLAYSTATION.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

KISACA
Sessizce oyun dünyasını sallayan, Yunan mitolojisi üzerine kurulmuş bir aksiyon. Atina'yı kurtarmak için mitolojik yaratıklara karşı savaşıyorsunuz.


Medusa'nın kafasını ...partmak size her ...man büyü gücü ...ğlayacaktır.


Evet, o dev jiletler ...nınızı acıtabiliyor.





GOD OF WAR

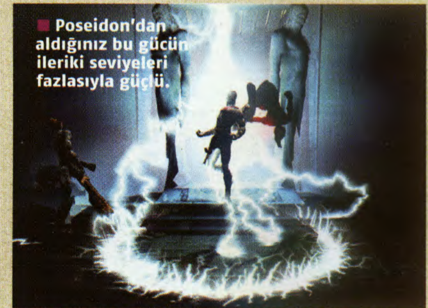
Yoksa yüzyılın en iyi aksiyon oyunu mu?

Gerçekten hiçbirimiz bir şey anlamadık. Şimdi durum şöyle: Mesela, Metal Gear Solid'i ele alalım. Oyunun dördüncüsünün PS3 için hazırlanmaya başladığını çoktan duyduk ve artık bu oyunu sabırsızlıkla bekliyoruz. Neden? Çünkü önceki üç oyun mükemmeldi. Aynı şekilde her yeni Final Fantasy, her gece uykumuzun bir Final Fantasy rüyasıyla bölünmesine yol açıyor. Yani böyle yapımlar hakkında şaşırmanın, hayret nidaları atmanın bir anlamı yok.

Bazen de God of War gibi durup dururken karşımıza çıkan yapımlara rastlıyoruz. Oyun hakkında haberler yazdık, bilgiler verdik, ama heyecanlanmadık. Piyasaya çıktıktan birkaç gün sonra garip bir şey hissettik. Yolunda gitmeyen bir şeyler vardı. Oyun dünyasında bir bozulma, bir haykırış... "Ha, ne oluyor?" derken, GoW hakkındaki yorumlar kulağımıza gelmeye başladı. "Aman, dur, ne yapacağız?" demeye kalmadı ki kendimizi sokaklara attık. Fırat bir yöne koştu, Emin başka bir yöne. Ben de doğruca karşıdaki pastaneye gittim (karnım açtı o sırada). Kısa bir süre sonra God of War'un bir kopyasını kapan gelmişti.

Oyunu açtık, başladık oynamaya. Tamam, görüntüler kaliteli, sesler inanılmazdı, ama neden bu oyun önemliydi; nasıl PS2 evreninde çalkalanma yaratıyordu. İşte bunların hepsi Kratos'u Atina'yı kurtarmak üzere yola çıkardıktan birkaç saat sonra anlaşılmaya başlandı. Pandora'nın Kutusu'nu açana dek de sürecekti...




Poseidon'dan aldığınız bu gücün ileriki seviyeleri fazlasıyla güçlü.

SAVAŞ TANRISINA KARŞI

Oyunumuzun isminden de anlaşıldığı gibi olay çıkaran tanrının adı Ares. Ares bir savaş tanrısı. Bir değil aslında, tek savaş tanrısı. Yunan mitolojisinde hatırı sayılır bir yere sahip olan Ares, burada çok ama çok kötü bir kişiliği oynuyor. Ortalığı yıkıyor, insanları öldürüyor, Yunan mitolojisinde yer alan tüm garip yaratıkları Atina'nın üstüne salıyor ve elbette bu tutumuyla diğer tanrıların canını olabildiğince sıkıyor.

Bir köşede de Kratos var. O da en az Ares kadar acımasız. Onlarca savaşa katılmış ve hepsinde binlerce canlıyı yok etmişliği var. Yanlış anlamıyorsunuz, Kratos gerçek bir katil. Masumlar, kadınlar veya çocuklar onun gözünde sadece birer "engel".

Duygusuz görünen bu güçlü insanı (genel kültür: Kratos bir tanrı değildir) oyunun tam başında kendini bir uçurumun kenarından aşağı bırakırken görüyoruz. Hayatı film şeridi gibi gözlerinin önünden geçen Kratos'un şeridini üç hafta öncesinden yakalıyoruz ve maceraya tam bu noktada başlıyoruz. Tabii ben burada birkaç uyuz kelimeyle size hikayenin atmosferini yansıtamadım, yansıtmam da mümkün değil; zira ne muhteşem bir müzik çalabiliyorum siz yazıyı okurken, ne de saniyede 40fps görüntü yollayabiliyorum. Ama inanın, bu hikayeye bayılacaksınız.

BLADES OF CHAOS

Soul Calibur oynayan var mı aranızda? Oradaki seksi karakter Ivy'yi hatırlayan? Peki Ivy'nin silahının özelliklerine dikkat etmiş olan? Tamam, sen, sen gel, geriye kalanlar dağılabilir.

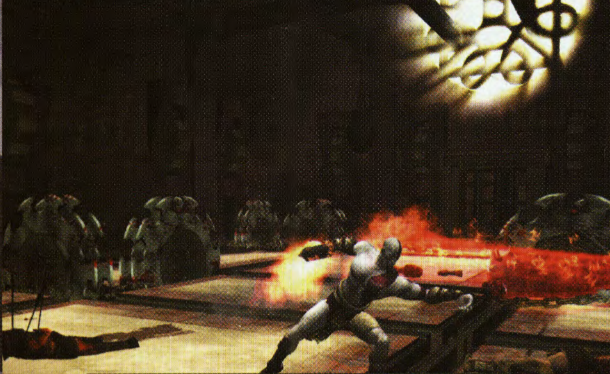




Atina son derece detaylı olarak dijital ortama aktarılmış.









PRINCE OF PERSIA TAKLİDİ Mİ?

Yoksa yeni bir Devil May Cry kopyası mı?

Oyuna ilk başladığınız anda, Prince of Persia: Warrior Within'i oynadıysanız eğer, GoW'la arasındaki benzerliği fark etmemeniz imkansız. Karşılaştığınız bulmacalar ve oyunun "aksiyon"u da biraz Devil May Cry'a, biraz Warrior Within'e benzediği için, sonunda "Bu bir kopya!" diye atılıveriyorsunuz ortaya. Ama bu şekilde galeyana gelmeyelim sevgili okurlar. GoW kesinlikle bir kopya değil. Elbette oyunlar birbirlerine benzeyebilirler, fakat GoW'un; sunumu, mükemmel görselliği ve CD çalarınızda dinlemek istediğiniz müzikleri, oyunun bir kopyadan çok daha fazlası olduğunun kanıtı.

Kratos'un bıçakları Ivy'nin kılıcının özelliklerini aynı şekilde taşıyor. Bu bıçaklar, zincirlerle Kratos'un vücuduna monte edilmiş ve Kratos zincirler sayesinde uzaktaki düşmanlarına da saldırabiliyor.

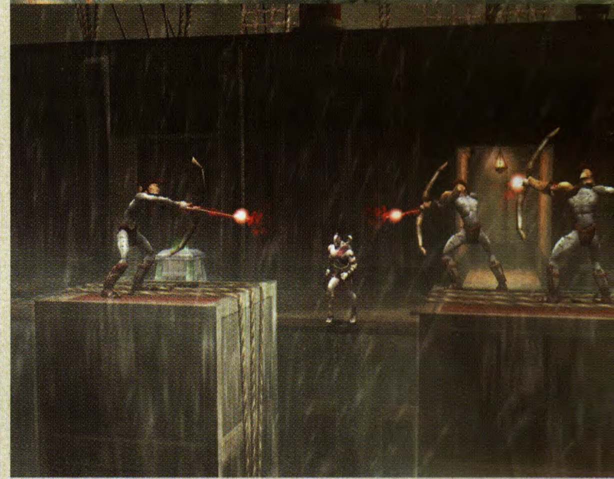
◎ tuşuyla hafif, Ⓐ'le güçlü saldırı yapabiliyoruz. Oyunun hemen başında olmasa da, kısa bir süre sonra L2 tuşuyla yapabileceğimiz büyüleri kazanıyoruz. Tam üç farklı saldırı biçimimiz var gördüğünüz üzere. Şimdi işin güzel tarafını anlatıyorum, hazır olun. Bu üç saldırıyı o kadar özgürce kullanabiliyorsunuz ki, ortalıkta yeterli düşman bulabilirseniz 250 kesintisiz vuruşa kadar (daha fazla bile olabilir) çıkabiliyorsunuz. Üstelik herhangi bir saldırınızın arasında gard alıp saldırı sayınızı kaybetmeden devam etmeniz bile olası. Düşmanlarınızı belirli bir süre patakladıktan sonra, kafalarında bir ◎ sembolü çıkıyor. Bu fırsatı değerlendirip yanlarında ◎ tuşuna basarsanız, mini bir oyunla karşılaşacaksınız. Düşmanınız bir Minotaur ise, ◎ tuşuna art arda basarak bıçağınızı onun kafasına saplayabilirsiniz. Bir Medusa'nın kafasını kopartmanın yoluysa sağ joystick ve tuş kombinasyonları... Yine aynı yolla, oyunun başında karşılaşacağınız bir boss'un da hakkından gelebilirsiniz. Sizden 50 kat büyük bu Hydra'yı yenmek için onu gemi kazığına saplamaktan başka çareniz yok. Bunun için de Hydra'nın enerjisini belirli bir yere çektikten sonra yine bahsettiğim "tuşlara zamanında basma" oyununu oynuyorsunuz.

ATİNA'NIN MERDİVENLERİ

İşte bu şekilde, Zeus'tan aldığınız şimşek büyüsü, Medusa'dan çaldığınız düşmanları taş yapma mucizesi ve elbette Blades of Chaos'un sağladığı müthiş güçle ilerlerken oyunun sonuna da varıyorsunuz. Ares'in, bin kişilik orduları ezişini görünce görselliğe şapka çıkartıyor, sırtında Pandora'nın Kutusu'nu taşıyan dev Titan'la karşılaşınca yapımcıların nasıl bir "canavar" yarattıklarına inanamıyorsunuz. Oyunu bitirdikten sonra daha zor bir seviyede oyuna tekrar başlamamak için de kendinizi zor tutuyorsunuz (tutmayın, oynayın zaten). Ve son söz: God of War şu ana kadar oynadığınız en iyi oyun olacak kadar iyi. Bitti. Son.

Tuna Şentuna

ORTALIKTA YETERLİ DÜŞMAN BULABİLİRSENİZ 250 KESİNTİSİZ VURUŞA KADAR ÇIKABİLİYORSUNUZ

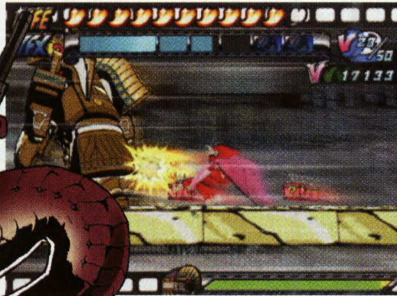


PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

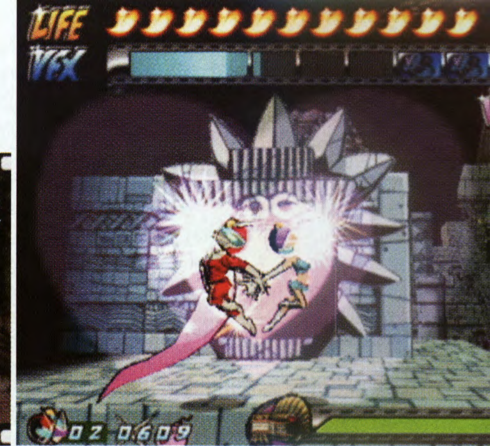
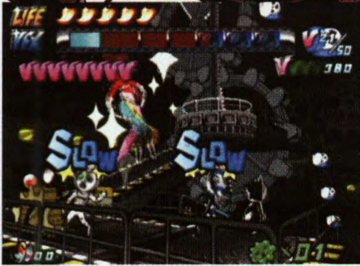
Grafik	09	Hiç yavaşlamayan grafikler zirvede.
Ses	10	Orkestral müzikler, kaliteli efektler.
Oynanış	10	Bağımlısı olunacak derecede sağlam.
Ömür	09	Ne çok uzun, ne çok kısa.

Uzun süredir beklediğiniz aksiyon, fantastik kurgusu ve mükemmel oynanışıyla karşınızda. **10/10**

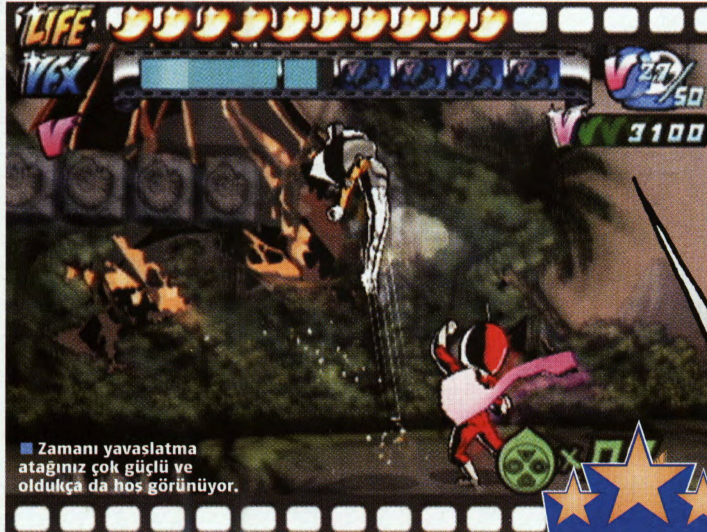


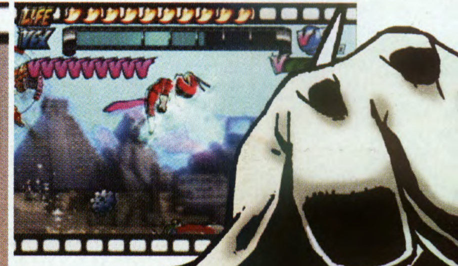



Yumruk atamayan Sylvia ancak böyle kalp vuruşlarıyla düşmanı yenebiliyor.

Çizgi film güzelliğindeki grafiklere ne desek az!


Zamanı yavaslatma atağınız çok güçlü ve oldukça da hoş görünüyor.




bronz PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR

VIEWTIFUL JOE 2

Her şeyi anladık da, sanki biraz Power Rangers'a benziyorlar...

PlayStation 2



DETAYLAR

- DAĞITIM CAPCOM
- YAPIM CLOVER
- FİYAT -
- OYUNCU 1
- WEB SİTESİ WWW.VIEWTIFULJOE.CO.UK
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

KISACA

Süper kahramanların meraklısı olan birinin süper kahraman olup, zamanın akışını istediği gibi değiştirebilmesi ve birçok zor boss'a karşı savaşması...

Bir huyum vardır. Oyunu konsola koyup oynamadan önce hangi firmanın mutfağından çıkmış diye bir araştırma yaparım. İlk Viewtiful Joe'yu duyduğumda da aynı şeyi yaptım, yapmadım değil. Capcom'un oyunu olduğunu görünce sevindim, "Kesin eğlenceli ve kolaydır. Bir oturuşta bitiririm." deyiverdim (noktalama işaretleri dahil). Hislerim beni yanıltmadı; oyun eğlenceli çıktı. Hayır, hislerim beni yanılttı; oyun çok zor çıktı, bitiremedim.

Joe, ilk oyunun sonunda kız arkadaşı olan Sylvia'yı kötü güçlerden kurtarmıştı. İkinci oyunda ise MovieWorld'ü kötü güçlerin elinden kurtarmaya çalışıyorlar. Çoğul eki kullandım, çünkü VJ2'nin oynanabilir diğer süper kahramanı Sylvia. İki karakter arasında değişimi de R2 tuşu ile her daim yapabiliyorsunuz. Her iki karakterin de oyun içindeki yerleri ayrı. Joe, ilk oyundan kalma "ekrana zoom yapma", "zamanı yavaşlatma ve hızlandırma" özelliklerini aynı şekilde yapabiliyor. Sylvia ise oyunun tek farklı hareketini, yani Replay'i yapabiliyor. Bu özellik, VFX gücünüzün izin verdiği süre içinde ekranda olanları kaydediyor ve ardından iki kez daha tekrarlıyor. Yani, eğer düşmana bir hareket yedirirseniz, üç kat hasar alacaktır. Kullanması çok zevkli, ama aynı hasarı sizin de yiyebilme olasılığınız var.

İkinci oyun, ilk oyundan büyük farklılıklar içermiyor. Cell-shade, çizgi film tarzındaki grafiklerde bir değişiklik yok. Birçok farklı mekânda, birçok farklı düşmana karşı mücadele veriyorsunuz. Bu düşmanlar birkaç harekette ölen robotlar olabildiği gibi, dakikalarca uğraşıp zar zor alt edebileceğiniz tank, dinozor, ninja ve benzeri şeyler de olabiliyor. Her VFX özel gücünün ayrı bir mekanizması var. Zamanı yavaşlatma esnasında okkalı vuruşlar yapabildiğiniz gibi bir tank roketinden dahi kaçabiliyorsunuz. Hızlandırmada ise ekrandaki her şeyi hızlandırabiliyorsunuz. O kadar ki, tutuşuyorsunuz. Tüm bu güçleri de yerli yerinde kullanırsanız oyun bir nebze olsun kolaylaşıyor. Ayrıca unutmayın ki bu güçler sadece adam pataklamaya değil, bölümler içindeki birçok bulmacayı da çözmenize yarıyor. Aşağıya inmeyen pervaneli bir sütun var diyelim, hemen yavaşlatma özelliğinizi kullanın ve oyundaki en kolay bulmacayı çözmüş olun. Emin olun ilerleyen bölümlerdeki bulmacalarda bundan daha fazlasını yapacaksınız.

Viewtiful Joe 2'yi komik diyaloglarıyla, canlı grafikleriyle elinizden kolay kolay düşüremiyorsunuz. İlk oyunu oynayıp beğenenlerdenseniz, ikinci oyundan da aynı hazzı almamanız için hiçbir neden yok. İyi de, ben bu oyunu da bitiremiyorum yahu!

Volkan Turan

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	08	Çizgi film tadında, çok hoş.
Ses	08	Patlama ve pataklama efektleri başarılı.
Oynanış	08	Gelişme yok ama hala biraz karmaşık.
Ömür	07	Joe fanatikleri için yeteri kadar uzun.

Daha yeni bir oyun olmasını dilerdik, elimizdekine ancak "VJ 1.5" denir. Bu da "daha kötü" demek değildir.

8/10

BU ADAMI JAPONYA'DA GÖRDÜNÜZ MÜ?

Bu sevimli sinematik kahramanımız meğerse kıtalara sığmayan bir samuraymış!

Buralarda Joe olsa olsa en fazla moda olabilir. Daha fazlasını da beklemiyoruz zaten, ama Japonya'da durum farklı. 52 bölümlük bir anime çizgi filmi var. Buna ek olarak çizgi roman ve bir de güreşçisi var. Tosunvari bir adama Joe'nun elbisesini giydirmişler ve karşısına pataklasın diye adamlar çıkarmışlar. Gerçekten yaratıcı insanlar Japonlar! Clover Studios, www.cloverstudio.co.jp/gallery/paper/paper01.html adresine "kes-yapıştır" şeklinde bazı materyaller koymuş. Aşağıda gördüğünüzü biz yaptık. Güzel oldu aslında, ama maalesef kesip yapıştıracak bir Joe koymamışlar.




Herkesin en az 2 metre zıplama kapasitesi var.

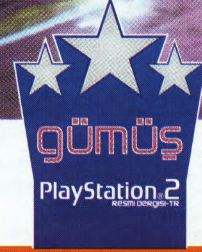

Street Challenge'ın sonuna gelene kadar 1 yıl geçer.





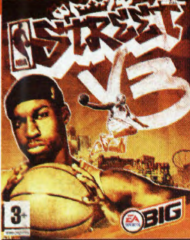



Kaybetmekten yorulan Shane, Andre'nin suratına tokadı yapıştırmaya hazırlanıyor.



NBA STREET V3

Sokak basketbolunda üçüncü kez zirvede...



DETAYLAR

- DAĞITIM EA BIG
- YAPIM EA BIG
- FİYAT -
- OYUNCU 1-2
- WEB SİTESİ WWW.EASPORTSBIG.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

KISACA
EA'nın sokak basketbolundaki son klasiği. Kısaca, her şeyin daha fazlası burada. "Trick" sistemine getirilen yenilikle daha da fazla ilgiyi hak ediyor.

"Gün geçmiyor ki rakiplerimin üstünden smaç basmayayım!"

Bir saniye bekleyin! Nasıldı, R1+L2, joystick'i saat iki yönüne itiyorduk, sonra da altı yönüne. Pasımı vereyim şimdi. Haydi LeBron zıpla da alley oop'a tamamla şu topu. Haydi, haydi... Ve basket! Zorluk çıkarıyorlar, ama yükselişim önlenemez!

Gören de beni sabah-akşam NBA TV izliyor zannedecek. Oysa ki basketle neredeyse tüm bağım şu anda gördüğünüz oyunla kuruldu. NBA Street, NBA Street Vol.2 derken, V3 ile yine döndüm bu diyarlara. "Yepyeni bir oyun" dediğimiz için müthiş değişimler bekliyorsanız, orada durun. Elbette yenilikler var, ama basket dünyası da yeniden yaratılmıyor.

Geçen oyunun "Be A Legend" kısmı bu sefer "Street Challenge" olarak karşımızda. Amacımız yine basit. Yedi hafta sonunda tüm basket dünyasına adımızı duyurmaya çalışıyoruz. Adımızı duyurmak için de üne ihtiyacımız var. Maçlarda ne kadar başarılı olursak, ün puanımız da o kadar hızlı artıyor. Bu yolda ilerlerken her gün bir başka maçla karşılaşacaksınız. Genellikle 21'e ilk ulaşanın kazandığı maçlar yoğunluktayken, zaman zaman 13'e ve hatta 7'ye kadar düşüyor bu sayı. Hatta yeri gelecek, sayısına bile maç yapmayacaksınız. Belirtilen puana ilk ulaşan maçın galibi olacak.

Puan neden kazanıyoruz ki? Haklısınız! Basket oynarken puana ne gerek var? Burada kombolarımız bize puan ve akabinde GameBreaker'lar kazandırıyor. Daha çok kombo, daha çok puan ve rakibimizi yenmek için daha çok GameBreaker demek. Üstelik artık komboları R ve L tuşlarıyla birlikte ◎'ye basarak gerçekleştirmiyoruz. Sağ joystick'in sekiz yönünü birden Turbo'larla birlikte kullanarak onlarca hareket yapmak mümkün. Hareketleri çözer çözmez de sizi maça davet ediyorum.

Ekibinizdeki beş kişiden üçünü seçerek maça çıkıyorsunuz. Peki ya takım arkadaşlarınızdan biri kapris yaparsa, problem çıkarırsa? Evet bunlar V3'te olabilecek şeyler. Zamanı gelecek, maçlardan yorulan basketçiniz daha fazla dayanamayacağını söyleyecek, günü gelecek takım içinde anlaşmazlıklar doğacak.

Takım oyunundan sıkılanların başvurması gereken bölümse Dunk Contest, yani Smaç Yarışması. Seçeceğiniz, smaç yeteneği yüksek basketçiyle aynı GameBreaker'larda olduğu havada birçok farklı hareket yapıp smaç basmaya uğraşıyoruz. Jüri de bizi değerlendiriyor ve ne kadar başarılı olursak, o kadar çok seviniyoruz (bu kadar mı?).

Son olarak V3'ün grafiklerinin artık daha gerçekçi ve daha parlak olduğunu söyleyebilirim. Görsel açıdan sahaları ve karakterlerimizi (saatlerine kadar) yenileyebilmemiz de hoş bir ayrıntı. Yüzyılın en iyi basket mücadelesinin incelemesini okudunuz. **Tuna Şentuna**

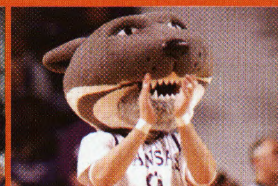
PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	08	Daha gerçekçi, daha renkli grafikler.
Ses	08	Müzikler ve yorumlar biraz zayıf.
Oynanış	09	Daha fazla kombo, daha çok heyecan!
Ömür	09	Özellikle Street Challenge çok uzun.

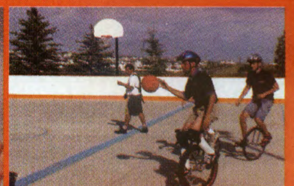
Basketboldan anlayıp anlamamanız beni ilgilendirmez. Bu oyunu herkes oynamalı. Oynayın diyorum! **9/10**

BASKET DÜNYASININ ANATOMİSİ

Basketbolun ne olduğunu zaten hepimiz biliyoruz. Peki basketbolcular nasıl insanlardır? Neye benzerler? Maçtan sonra neye dönüşürler? Bunları merak ediyorsanız, cevabı tam aşağıda...


İşte profesyonel bir basketbolcu. Hem yakışıklı, hem atletik, hem de hala bir üniversite takımında oynuyor. Demek ki o kadar da iyi değilmiş. Oysa ki şu fotoğrafta ne kadar da fazla umut vaat ediyor. Neyse, geçelim.


Eh, bir yerden sonra fazla basketbol da insana iyi gelmiyor ve böyle el çırpan bir fareye dönüşüyorsunuz. Veya sincap. Ya da Hamster. Köstebek? Tamam, sorun o değil zaten. Kafama onu takıp el çırpacaksam hiç bulaşmazdım ben bu camiaya. Benim düşüncem de budur.


Bu tip insanlara da tıp dilinde "işgüzar" deniyor. Kısaca düşünceleri şu: "Biz tek tekerli bu aletleri o kadar iyi kullanıyoruz ki, aynı zamanda basketbolu da aradan rahatça çıkarabiliriz". Tabii üç-beş dakika sonra yere kapaklandıklarında böyle düşünemeyecekler. Düpedüz rezillik!



■ Maymunu koşturun ve zıplatın. Ne zevkli değil mi?



■ Çok zor bir soru: San Andreas mı, Monkey Mania mı?



EYETOY: MONKEY MANIA

Aranızda maymunlarla oynamak için yanıp tutuşan var mı? Yok mu?

DETAYLAR

- DAĞITIM SONY
- YAPIM SONY
- FİYAT -
- OYUNCU 1-4
- WEB SİTESİ UK.PLAYSTATION.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

Sony bu, sağı solu belli olmuyor. İyi reklamlarla kötü oyunları aldırabildiği gibi TV karşısında size maymunluk da yaptırabiliyor. Bunun örneğini EyeToy'da gördük. Yardımcı bir EyeToy kamera ile görüntünüzü TV'ye aktarıyor, sizi oyunun içine koyuyordu Sony. Dışarıdan biri de izlemişse, karizmanız çizilmiş demektir. Ama hemen intihar etmeyin! Her şeye rağmen ilginçti EyeToy. En azından birkaç kişi bir araya geldiğimizde eğleniyorduk. Ne var ki Monkey Mania'da hiç eğlenemedik. Çünkü sadece para kazanmak için yapılmış, baştan savma bir oyun.

Yeni EyeToy'da maymunluk yapmaya devam ediyor ve bu defa gerçekten de maymunlarla oynuyorsunuz. Ekran görüntülerinden de anlayacağınız gibi, oldukça şirin maymunlarla ekran başında 40 bölüm boyunca oyunlar oynayacaksınız. "40 bölüm" kulağa hoş gelebilir, ama bu mini oyunlar oldukça kısa. Ve ekran dizaynı hantal olduğundan eğlenceniz güzelce bir yara almış. Mini oyunlar da ahım şahım olmadığından bu yeni EyeToy'a yönelmeniz pek anlamlı değil. Bölümlerin birinde, maymunlar sınıfında, öğretmen size bakmıyorken muzları yemeniz gerekiyor. Ne kadar yaratıcı, sormayın.

Bu oyunu illa oynayacaksanız "evde tek başınıza" oynayın. Tüm aileye rezil olmak var işin ucunda! İntihar mı? Asla! Aslında düşündüm de... Neyse! ■ **Volkan Turan**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	05	Fazla parlak ve sıradan.
Ses	05	Bol maymun cıyaklaması.
Oynanış	04	EyeToy'dan beklenenin çok altında.
Ömür	04	40 mini oyun iyi, ama çabuk bitiyor.

Bu oyun EyeToy'un ilk -çöp gibi- hali. Maymunların oyuna kattığı hiç ama hiçbir şey yok. Zaman kaybı diyebiliriz. **4/10**


■ Hayıııır! Hayal mi görüyorum yoksa her yerde maymun




■ Kaplumbağadan ninja olursa, benden de Ferrari olur!



■ O çatallarla yapabileceklerinizi küçümsemeyin!



■ Nasıl bulmaca ama? Ben söylemesem aklınıza karşıya atlamak asla gelmezdi!




DEMOSU DVD'DE

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLENEXUS

Ninja Kaplumbağaların ergenlikte karşılaştıkları sorunları merak eden?

DETAYLAR

- DAĞITIM KONAMI
- YAPIM KONAMI
- FİYAT -
- OYUNCU 1-4
- WEB SİTESİ WWW.KONAMI.COM/GS/TMNT2/OFFICIAL/FLASH
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

Hep sevmişimdir bu Ninja Kaplumbağaları. Çoğu çizgi-filmini izlemiş, arcade salonlarındaki oyunlarını sayısız jeton harcayarak bitirmişimdir. Tabii 3D değildi oyun o zaman. Saf 2D, ekranda; sağa, sola, aşağı, yukarı ilerliyor, Shreder'ın adamlarını pataklıyor, pizzaları mideye indiriyorduk.

Size müjdeyi hemen vereyim: Bahsettiğim Ninja Turtles 1989 yılına ait ve belki de yapılmış en iyi "kaplumbağa" oyunu. Sanırım bu oyunun yanında da TMNT2: Battlenexus'u hediye olarak veriyorlar, çünkü Battlenexus çok geride kalmış.

İkinci oyun da ilk oyun gibi "cell-shade", yani çizgi-film vari grafiklere sahip. Bir parça olsun kendimizi çizgi-filmin içinde hissetmemiz sağlansa da, kontroller bu eğlenceyi bölüyor. Zıplamalar, kombolar, özel ataklar oldukça yavaş ve bitkin duruyorlar. Yaptığınız hareketlere geç karşılık aldığınızdan bölümlerin içindeki yarışlar ne yazık ki heba olup gitmiş. İlk oyun iki kişiyi desteklemekteydi, bu oyun ise -multi-tab ile- dört kişiyi destekliyor. Eğer tek oynamayı tercih ederseniz, bölüm içersinde tüm kaplumbağalara ulaşabiliyorsunuz. Her ninjanın kendisine has bir yeteneği var ve bu yeteneklerle bulmacaları aşıyorsunuz. Elektronik bir kapı açılmıyorsa Donatello'yu çağırın ve bulmacayı çözün. İşte bu kadar! Bol hatalı bölüm dizaynları, ruhsuz oynanış ve yorgun kontroller, oyunu yerlerde süründürmeye mahkum etmiş, maalesef.
■ **Volkan Turan**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	06	Çizgi film havasında, fena değil
Ses	05	Sesi kısın gitsin.
Oynanış	04	Tepkisiz kontroller ve aptal yapay zeka.
Ömür	04	Tahmin etmek zor olmasa gerek.

Görsellik fena olmasa da, grafikle saadet olmaz. Oyunu oynamak yerine pizza ısmarlayın, sucuklu olmasın yalnız, sevmiyorum. **5/10**


■ Zor boss'lardan biri.



■ Kaplumbağaların kung-fu yaptıklarına inanıyorsunuz da, snowboard yaptıklarına niye inanmıyorsunuz?


Sen sigara, dumanının altında, yana yana en sonunda...



Maalesef bu Loch Ness, bakmaktan baska seyler de yapabiliyor.







CONSTANTINE

Duman altı olmuş bir oyundan ne beklenebilir?

John Constantine, taşıması zor bir hediye ile doğmuştur. Dünya üzerindeki yarı melek ve şeytanları görebilmektedir. Melekleri görmek onu etkilemese de, takdir edersiniz ki, iblisler psikolojisini yerle bir etmiştir. Günde 30 sigara tüketen bu genç yakında kanserden ölecektir. Cehennemle lanetlenmiş olan John, cenneti kazanmak için, sınırlarını aşan iblisleri geldikleri yere göndermeye ant içmiştir. Üstüne de sigara...

Keanu Reeves'in son filmi Constantine, sinemalardan hemen sonra oyun dünyasına atladı. Görünen o ki, atladığı gibi kalmış. Oyunda koşuyor ve üstünüze gelen zebanileri çeşitli silahlarla ufalıyorsunuz. John, filmde dünyadan cehenneme geçiş yapabiliyordu. Oyunda da bu tür geçişler yapabiliyorsunuz, lakin bu sistem oldukça sönük kalmış. Eğer bir parça su birikintisi görürseniz, artık yapmanız gerekeni biliyorsunuz.

Sesler ve müzikler sizi yeri gelince havaya sokabiliyor. Yaratıklar "böööö" diye karşınıza çıkabiliyor ve doğal olarak biraz, ama "biraz" korkuyorsunuz. Bunun yanında grafikler çok kötü sayılmaz. Siyahın ve ateş kırmızısının bol kullanıldığı oyun, sanki biraz aceleye getirilmiş hissi veriyor. Baba bir aksiyon oyunu arayanlar daha iyisini bulabilir, filmin delisi olanlar da sigara içmeden kısa süreliğine bu oyuna göz atabilirler. **Volkan Turan**

DETAYLAR

- DAĞITIM SCI
- YAPIM BITS STUDIO
- FİYAT -
- OYUNCU 1
- WEB SİTESİ WWW.BITS STUDIO.COM/CONSTANTINE
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	06	Övgüyü hak ettiği söylenemez.
Ses	07	Bazı bölümlerde çok iyi.
Oyanış	06	Cehenneme kadar yolu var!
Ömür	05	Kısaca, "ilginç".

Alabildiğine tek düze ilerleyen, standartları aşamamış ve filmle kısıtlanmış bir oyun. Sadece filmi izlenebilir. O da belki...

6/10



Alev makinesini aldıktan sonra karanlıkta kalmayacaksınız!


Ampulü değiştirirken elektriği kapamayı asla unutmay... Jızzvıızzjjzzn!







GALLOP RACER 2

TJK'nın resmi oyunu değildir!

Eminim ki Japonlar ve İngilizler kadar biz de at yarışlarına düşkünüzdür. Kuponlar doldurulur, TV'nin karşısına geçilir, "start verilir" ve "koşu başlar". Biz de tırnaklarımızı yemeye başlarız heyecandan. Hele son kulvarda her şey olabilir. Bir bakmışsınız, zenginsiniz (yok artık!).

GR2, bildiğimiz at yarışı oyunlarından uzakta kalıyor. Bize at yarışlarının basit olmadığını gösteriyor tam anlamıyla. Pistin zeminine, uzunluğuna göre at seçmenin, çıkışta ve son düzlükte atı kontrol etmenin, tay döneminde at yetiştirmenin, rakipleri tanımanın zorluklarını bu oyunda görebiliyorsunuz. Gerçekçi at modellerinin ve yenilesi çim pistlerin güzelliği de cabası. Kesinlikle denemeye değer! **VT**

DETAYLAR

- DAĞITIM ZOO DIGITAL
- YAPIM TECMO
- FİYAT -
- OYUNCU 1
- WEB SİTESİ WWW.TECMOGAMES. COM/GAMES/GR04.ASP
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Arcade olmayan, gerçekçi bir at yarışı arıyorsanız, bu oyuna yönelmenizde yasal olarak hiçbir sakınca yok.

7/10

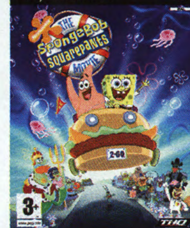
Bu şekilde durmak zor olsa gerek. Hem kamera varken öyle durmayın!




Fazla dönmeyin, balık beyni bu, sallanmaya gelmez.



Koşan bir süngeri şapkalı balıklar kovalıyorsa, gülmelisiniz!



THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE

Kirlenmişsin Bob! Cif mi istersin Domestos mu?

Uzun zamandır olmasa da, hatrı sayılır bir süredir Spongebob'u TV'den biliyoruz. Sergen tarzı dişlerinden tutun, göz bebeklerine kadar şirin mi şirindir bu Sünger Bob. Çevresi ona işe yaramaz bir çocuk gözüyle bakar. Bu yüzden çok istediği terfi işinden olur. Bob maceraya atlamıştır bile. Konu komik sayılsa da oynanış bayat. PS1 yıllarından kalan Spyro ve Crash biçiminde hopluyor, zıplıyor, düşmanlarınızı saf dışı bırakıyor ve jetonları topluyorsunuz. Ufak bir kardeşiniz varsa hediye edilebilecek güzel bir oyun. **VT**

DETAYLAR

- DAĞITIM THQ
- YAPIM HEAVY IRON
- FİYAT -
- OYUNCU 1
- WEB SİTESİ WWW.THQ.CO.UK
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Kolay bulmacalı, yerince komik ama bir süre sonra sıkıcı olan sıradan bir oyun. Bob'un fanatiği değilseniz hakkını yiyebilirsiniz.

6/10



PROJECT: SNOWBLIND

"Mevta olmak" ile "kahraman olmak" arasında gidip gelen bir FPS...



DETAYLAR

DAĞITIM EIDOS
YAPIM CRYSTAL DYNAMICS
FİYAT -
OYUNCU 1-16
WEB SİTESİ WWW.PROJECT SNOWBLIND.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE VAR

KISACA

Deus Ex'ten birçok öğe içeren Project: Snowblind'da mega silahlar kullanabilen ve harika özellikleri olan bir süper askeri kontrol ediyorsunuz.





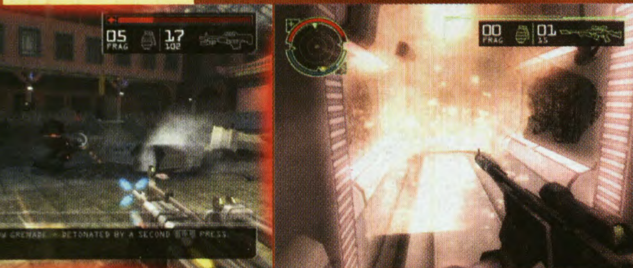
İnceleme yazarken kullandığımız birtakım yollar vardır. Bu yollardan biri de kağıda notlar almaktır. İncelemede yazacağımız bir bölümün ya da silahın adını bazen unutabiliyoruz. İşte burada devreye notlar giriyor ve zamandan tasarruf sağlıyoruz. Ama bu defa neden çok az not aldığımı sorarsanız, hiç kızmam, çünkü sayfanın yarısı bittiğinde oyun da bitti! Gerçekten! Orta halli bir FPS oyuncusu, altı, yedi saate yakın sürede oyunu bitirecektir. Bitirebilecek bir oyun olması güzel olabilir, ama tam oyuna kapılmışken bitmesi, tuttuğunuz takımın maçını izlerken elektriklerin gitmesi ile aynı etkiyi yaratmakta.

MEGALOMAN DEĞİLİM! GERÇEKTEN SÜPERİM

Oyunda Nathan Frost adlı bir teğmeni yönetiyorsunuz. Yıl 2065 ve yer Hong Kong. Göreviniz ise isyancıların şehri kuşatmalarına karşı koymak ve kuşattıkları yerleri geri almaya çalışmak. Oyuna kanlı-canlı bir insan şeklinde başlıyorsunuz. "İnsanım, fedakarlık yapayım" derken de canınızdan oluyorsunuz... Hayır, tam olarak öyle değil. Öldüğünüzü sandığınız anda nanoteknoloji sayesinde çok gelişmiş bir bedene sahip oluyorsunuz. Daha hızlı hareket edebiliyor, birçok insanüstü güce kavuşuyor yani tam anlamıyla "geleceğin askeri" oluyorsunuz.

Yeni halinizle oyuna başladığınızda, herkesten üstün olduğunuzu düşünebilirsiniz, ama bu tamamen bir yanılgı. Çünkü karşı taraf da sizin gibi birçok süper askere sahip. İkinci yanılgınız ise, o süper askerilerin sizin kadar zeki olduğunu sanmanız. Oyunda bariz bir yapay zeka sorunu hakim. Düşmanlarla karşı karşıya kaldığınızda her zaman ilk atış hakkını size veriyorlar, saklanamıyorlar, sadece bir yere odaklanıyorlar. Bir grup askerin içinden birini uzaktan sniper ile vurdunuz diyelim. İnanın, hiç aldırış etmiyorlar, sağa sola "N'oldu ya?! Bir ses duydum sanki!" edasıyla bakmaya devam ediyorlar. Bu ve benzeri trajikomik sahneleri birçok yerde göreceksiniz.

Snowblind'a genel olarak baktığınızda bir hayli Deus Ex'e benzediğini anlamak güç değil. Süper askerler/robotlar, inanılmaz gelişmiş





Bir baktınız, karşınızda düşman! Ama o size bakmadı.

GRAND THEFT AUGO

"Araç çalmak" deyince akla GTA gelmemeli sadece, Snowblind'ı da listeye ekleyin!



Snowblind'da düşmanlarınıza karşı, onların silahlarıyla saldırabiliyorsunuz. Bunun en zevkli olanı da, görmüş olduğunuz silah donanımlı jipi kullanmak. Karşınıza çıkan herkese sonsuz sayıda kurşun sıkmak gerçekten çok zevkli. Hem bu aracın top mermisi de var. Ortalığı çekinmeden gümbürdetin. Yukarıdaki enerji bitmeden de araçtan inmeniz sizin için çok iyi olur. Aksi halde ölmeniz işten değil.

Bazı bölümlerde dekorları un ufak edebiliyorsunuz.

Düşmanlarınızın düşme şekilleri vuruldukları yerlere göre değişiyor. Ekran görüntüsündekini sağ böbreğinden vurdum mesela!

Bana ha?! Yüz bin volt ile kızartmazsam ben de sizi!

teknolojik silahlar, gökdelenler, çevreyle etkileşime geçilmesi, karakterinizin özel güçleri... Şeklinde uzayıp gidiyor bu liste. Oyunda bu benzerlikleri biraz gizlemek adına birtakım değişiklikler var. Süper askeriniz Frost'un birbirinden yararlı dört özel gücü var: Zamanı yavaşlatma, insan ve robotları gösteren özel bir görüş, kurşunlara karşı kalkan ve kısmen görünmezlik. Bu özellikleri kullanmak inanılmaz keyifli ve yararlı. Diyelim kalabalık bir grubun içinden geçmek zorundasınız. İster görünmez olur geçer, ister zamanı yavaşlatır ve hepsini kafasından tek tek vurur, isterseniz de Ballistic Shield özelliğiniz ile "Acımadı ki! Acımadı ki!" diye etrafta dolaşabilirsiniz. Sahip olacağınız silahlar da bir o kadar güzel. Sniper, carbine, shotgun, rocket launcher, icepick (kontrol panellerini ele geçirip, silahları kontrol etmeye, tuzakları kapatmaya yarıyor), kicker (kutuları kendinize doğru çekmeye ve fırlatmaya yarıyor) vb. silahlar bunlardan bazıları.

BEN ASKERE SÜPER DEMEM SÜPER ASKER BEN OLMAYINCA

Oyundaki görevlerin çok akıcı ve orijinal olduğu söylenemez. Genelde benzer şeyleri yaparak "deja vu" yaşıyorsunuz. Bir bakmışsınız bir isyanı bastırıyor, bir bakmışsınız az önceki isyanda öldürdüğünüz adamların aynılarını, bu sefer başka bir görev altında aynı şekilde öldürüyorsunuz. Gizlilik gerektiren görevlerse tam bir fiyasko. Elinize carbine'ı aldığınızda sizi hiçbir şekilde durduramayacaklardır. Bir diğer benzerliği de, askerleriniz ile düşmanlar arasında yaşıyorsunuz. Görevlerin çoğunda grup şeklinde ilerliyorsunuz ve grubunuz bir anda etrafa dağılıveriyor. Birbirlerine o kadar çok benziyorlar ki, kim sizden, kim düşman karıştırıyorsunuz. Onları anca namlunun ucunda yanıp sönen renklerden ayırt edebilirsiniz. Yeşil renk dostu, kırmızı renk ise düşmanı temsil ediyor. Her gördüğünüze de bu muayeneyi yapmak inanılmaz sıkıcı.


Görsel efektler iyi, fazlasıyla.

GÖREVLERİN ÇOĞUNDA GRUP ŞEKLİNDE İLERLİYORSUNUZ VE GRUBUNUZ BİR ANDA ETRAFA DAĞILIVERİYOR

Neyse ki oyun görsel olarak büyüleyici derecede güzel. Metalik grinin, mavinin ve neon ışınlarının hakim olduğu bölüm tasarımları, Crystal Dynamics'ten beklendiği gibi harika. Patlama efektleri, ışık yansımaları, sinematikler birçok FPS oyunundan daha iyi. Bu görsellik sayesinde oyunun atmosferine dalıp gidiyorsunuz. Neyse ki, gökdelenlerin altında dev robotlarla çatışırken kulağınızın dibinden geçen kurşunlar sizi kendinize getiriyor.

Müziklere gülmemek elde değil. Kötü değiller, ama bir sorun var gibi. Çatışmanın en gergin anında, arka planda kemanlı bir melodi duymak insanda garip duygular uyandırıyor. Aklımdan "Bu müzikleri yanlış yerlere montajlamış olmasın bunlar?" diye sorular geçmedi değil. Konuşmalar idare ediyor, ama zırt pırt araya giren "Frost, şimdi karşına çok güçlü robotlar çıkacak, bizce roket atar kullan, yok etmeden gelme, alay ederiz!" gibi anlamsız telsiz konuşmaları, bazen çileden çıkarabiliyor.

SNOWBLIND...

"Oyun" deyip geçmeyin. Her şeyden ders almayı bilmek lazım. Bu oyundan çıkarılacak sonuçlar (kesip yapıştırın): 1) Üstüne duvar çöken kişiyi kurtarıp da ölme. 2) Ölsen de üzülme. Biz seni belki geri döndürürüz. 3) "İnsan" olmanın keyfini çıkar. Şarj aletiyle yaşamak istemezdiniz, değil mi?

YİNE DE ALINIP OYNANMALI

PS2'deki FPS oyunlarının sayısı, diğer oyunlara oranla azdır. Bunun başlıca nedeni, kontrol sorunudur. Ancak Crystal Dynamics kontrol problemini aşmış. Basit bir konfigürasyon sayesinde zorluk çekmeden ilerliyorsunuz. "Ben ilerlemek istemiyorum!" diyorsanız ve olanağınız varsa, online veya network seçeneğini deneyin. 16 kişiye varan Deathmatch'ler sayesinde oldukça keyifli saatler geçirmeniz olası. **Volkan Turan**

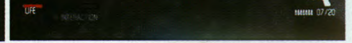


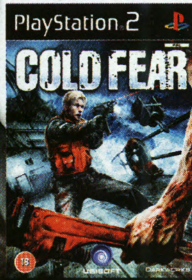
PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR		KARAR
Grafik	08	Bazı bölgeler tırtıklı, genelde ise iyi.
Ses	06	Sıkıcı müzikler ve efektler.
Oyanış	07	Yapay zeka sorunu hariç gayet akıcı.
Ömür	04	Tam ısınmışken bitiveriyor.

Ufak kusurlarından dolayı müthiş bir shooter olmayı kaçırmış. Daha uzun ve daha iyi yapay zekaya sahip olsaydı keşke. **7/10**



Önünüzdeki tek engel zombiler değil sadece. Bu ateşi nasıl geçeceksiniz?



Kamerayı kendi haline bırakırsanız, işte böyle sizden uzaklaşıp gidiyor.



COLD FEAR

"Ama beni deniz tutar" diyorsanız, üzgünüm...

DETAYLAR

DAĞITIM UBISOFT
YAPIM DARKWORKS
FİYAT -
OYUNCU 1
WEB SİTESİ WWW.COLDFEARGAME.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES YOK
ONLINE YOK

Bu benim makus talihim olmalı. Ben kaçtıkça onlar üstüme üstüme geliyorlar. Hayır, zombilerden veya diğer mahlukatlardan bahsetmiyorum. Bu korku/aksiyon olayı gerilmeme, gerildikçe asabileşmeme neden olan, sinirlendikçe de daha fazla delirerek oynadığım bir oyun türüdür. Gördüklerim ve hissetiklerim sinirlerimi o kadar garip yönlere çekiyor ki, kendimi oyunla bir tutuyor ve eğer oyunda başarılı olamazsam gerçekten ben de burada ölecekmişim gibi hissediyorum. Resident Evil 3: Nemesis'te, Nemesis'ten bir kaçışım vardır ki, sanki gerçekten de peşimden böyle bir yaratık koşturuyor. Hem küfürler savuruyor, hem kapıları bir bir kapatıyor, hem de o an çevremde beni izleyenlere dehşet saçıyordum. Bunun nedeni de bu türü ne sevmemle alakalı, ne de çok zevk almamla. Evet ben, itiraf ediyorum, bu oyunlardan korkuyorum.

İşte tam bu sırada Cold Fear geldi karşıma. "Yaşasın!" dedim. Tabii yalan. Karalarımı giydim önce, bir buçuk saat ağladım; sonra da mecburen oyunla baş başa kaldım. Bir o bana baktı, bir ben ona. Gel zaman git zaman, bu ilişkimiz sevgiye dönüştü. Ne o beni o kadar korkuttu, ne de ben hırçınlaştım ona karşı.

ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM

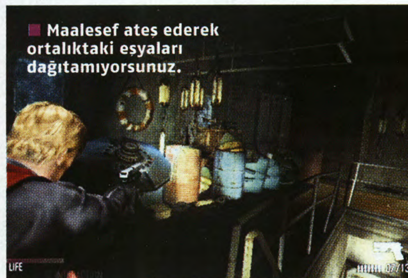
Bir insan öldükten sonra mutlaka zombi olur arkadaşlar. Cold Fear da bu gerçeğe uygun olarak karşımıza zombileri bir kez daha çıkarıyor. Peki bu zombiler nereden mi geldi?

Tom Hansen, Amerika kıyılarında görevini yapan bir kıyı gözcüsü. 100 mil ötedekiyse sahipsiz bir Rus balina gemisi. Üstelik "sözde" balina av gemisi, terk edilmiş bir petrol platformuna bir takım kutular yüklerken görülmüş. Birkaç saat önce gemiyi kontrol etmeye gönderilen polis gücünden de bir haber çıkmayınca, Tom Hansen ister istemez endişeleniyor. Kısa sürede bu geminin aslında bir balina av gemisi olmadığı, içinde gizli projeler yürütülen, farklı amaçlara hizmet eden bir araştırma gemisi olduğu ortaya çıkıyor. Amerika'nın isimsiz bir yerinde bulunan "uzaylı" dokusu, insanlar üzerinde denenmeye başlanmış ve sonuçları da korkunç olmuştur. İyi de, neden hep Rus gemileri? "Virüs" denilen korkunç (değildi) filmde de olaylar bir Rus gemisinde geçiyordu. Rus şilepi paranoyası görüyorum, söyleyeyim.


Elinde silah olduktan sonra düsmanınızın zombi olup olmaması fark eder mi?

AYAKTA DURAMIYORUM!

Tamam, yaratık mevzusuna az sonra geleceğim ama daha önce size bir deniz ve bir geminin birleşiminde ortaya çıkan sıkıntıyı anlatmam gerekiyor. Aslında buna "sıkıntı" demek yanlış, çünkü oyunun atmosferine çok büyük katkıları var. Üstünde bulunduğunuz gemi ve oyunun bir bölümünden sonra içine gireceğiniz petrol platformu, hırçın dalgalarla birlikte bir sağa, bir sola sallanıyor. Önünüzdeki zombinin tam kafasına nişan aldığınızı sanarken, aniden gemiye vuran bir dalga tüm konsantrasyonunuzu altüst edebiliyor. Artık oyunda gerilmeniz için bir neden daha var!


Maalesef ates ederek ortalıktaki esyaları dağıtamıyorsunuz.

KISACA
Gizemli bir Rus balina av gemisi, kıyı gözcüsü Tom Hansen ve elbette zombiler! Ve maalesef bu zombilerle uçsuz bucaksız denizin ortasında, tek başınasınız.



ÇIKARIN BENİ BU GEMİDEN! ÇIKARIIIIINNN!!!

Gemiye kendiniz adım atmış olabilirsiniz. Bununla gurur bile duyuyor olabilirsiniz, ama gemideki dostlarımız sizi hiç de sevmiyor.



Suratınızın kemirilmesi hoşunuza gidiyor olamaz. Cold Fear'da bu sahneye maalesef devamlı tanık olacaksınız. Ne yazık...



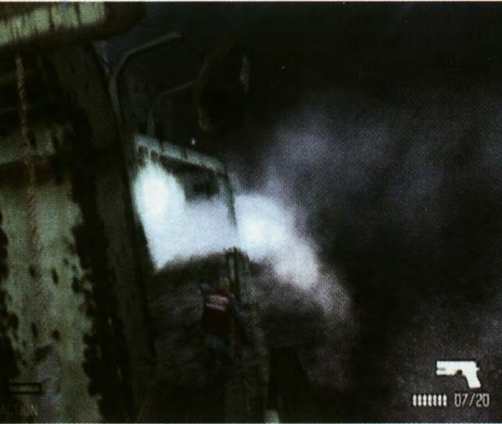
Bir sağa, bir sola sallanan gemide ayakta durmak bile imkansız. Düşmekse çok kolay. Geminin kenarında asılı da kalamıyorsunuz.



Gemideki eşyalar peşinizi bırakmayacaklar. Fizik kuralları gereği onlar da akıntıya ve kafanıza doğru hareket ediyorlar.



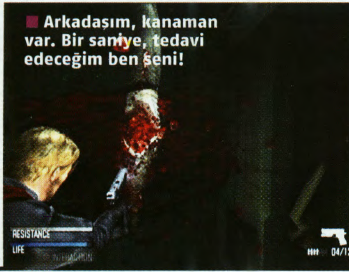
Bir felaket oldu mu, zaten ilk önce kablolar kopar. Bu kablolar da mutlaka suyla buluşur ve yüksek gerilimli bu su öbeğine dalarsınız.





Tamam öldü. Zombi olsa da neyin kafasını dağıtırsanız dağıtın, ölür.





Arkadaşım, kanaman var. Bir saniye, tedavi edeceğim ben seni!



"COLD FEAR 2 YAPILSAYDI..."

Cold Fear'la yeterince zaman geçirdik. Peki Cold Fear 2 yapılsaydı, konusu ne olurdu dersiniz? Bir bakalım.

COLD FEAR 2: SERİN SULARDAN KIZGIN KUMLARA
Tom Hansen bir yosun avcısıdır. Psikologlar tarafından yosunları neden avladığı araştırılan Hansen, avı sırasında bir araştırma gemisiyle karşılaşır. Yaklaştığındaysa geminin araştırma gemisi olmadığını, daha fazla yaklaştığındaysa aslında ortada gemi falan olmadığını fark eder. Hansen panikler. Ve cehenneme açılan ilk portaldan ışınlanır.

COLD FEAR 2: HANSEN'İN İSTİLASI
Cold Fear'ın gelecekte geçen devamında, Tom Hansen, tarihin akışını değiştirmesi için geçmişe yollanır. Gelecekten geçmişe yollanmasına sinirlenen Hansen, zaman yolculuğunun tam ortasında işinden istifa eder. Anlaşmalı olduğu şirketse Hansen'i geri almaz ve ara bir yılda yalnız başına bırakır. Bu sırada şirkete bir portal açılır, Hansen portaldan girerek zombiye dönüşen çalışma arkadaşlarına karşı yaşam savaşı verir.

COLD FEAR 2: SON SAMURAY
İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen Cold Fear 2'de, Normandiya Çıkartması'nda, savaş alanını zombiler istila ederler. Zaman kaybetmeden karşı atağa geçen General Hansen, Command & Conquer oynamaya koyulur. Bu sırada zombiler dünyayı yok edip sağdaki ilk portaldan yurt dışına kaçarlar. Hansen portala yetişemez. Ve "tek kişilik" macera başlar.

COLD FEAR 2: 90 DAKİKA
Hansen'in bir gün yüzerken ufukta bir gemi fark eder. Merakla gemiye doğru yüzen Hansen, kısa sürede gemiye ulaşır. İçeri girdiğinde ise zombilerle karşılaşır. Bunun üzerine zombilerle bir anlaşma yapan Hansen, "Siz hepiniz ben tek!" diyerek zombilerle tek kale maç yapmaya başlar. Ama zombilerden biri "abanınca" top cehenneme açılan ilk portaldan kaçar. Hansen ve arkadaşları topu aramaya çıkarlar.

Geminin içinde dolaşırken kullanılan üçüncü kişi kamerası, karşınıza bir düşman çıktığında yerini farklı bir açıya bırakmıyor, ama R3 tuşunda ikamet eden "Nişan" komutu, kamerayı hemen omzunuzun üstüne taşıyor. Resident Evil 4'te de kullanılan bu kamera hem daha iyi nişan almanızı sağlıyor, hem de yere daha sağlam basmanızı.

Ve zombiler. Yalnız bu sefer hantalca ve "högggg!" diye böğürerek ilerlemiyorlar. Bir kere ellerinde silah var (pompalı tüfeğinden, makinelisine kadar). Sizden daha iyi donanıma sahip oldukları ortada. Onlara ateş açtığınızdaysa çevreyi kendilerini korumak için kullanıyorlar, saklanıyorlar ve sizin boş anınızda saldırıyorlar. Onlardan kurtulmanın en etkili yoluysa kafalarına nişan alıp ateş etmek. Fakat ilerleyen zamanlarda farklı yaratıkların ortaya çıkmasıyla bu taktiğin de önü kesiliyor.

ÇOK DA KORKMADIK SANKİ?

Özellikle Silent Hill'den farklı olarak, Cold Fear sizi fazlasıyla korkutmayacak. Bazen içinde bulunduğunuz odanın tüm ışıkları patlasa, hiç beklemediğiniz anda tepenize bir yaratık atlasa da oyunun geneline bakıldığında aksiyonun daha ağır bastığını görüyoruz. Kilitli kapılar, şifreler ve bunları bulmak aksiyonu arka plana itemiyor. Hatta bulmaca ve macera öğelerinin çok zayıf kaldığını çekinmeden söyleyebilirim. Size yardımcı olacak bir harita da oyunda bulunmadığından, bir anahtar aramak için sürekli aynı yerlerde dolaşmak zorunda kalabiliyorsunuz.

Oyunla ilgili son can sıkan şeyse kayıt noktalarının garip yerleşimi. Bazı "checkpoint"ler arasında beş dakikalık zaman varken, bazılarının arası yirmi dakikaya kadar çıkabiliyor ve bu sırada ölürseniz, aynı şeyleri tekrar yaşamak can sıkabiliyor. Gerçi oyunun grafikleri şaşırtıcı derecede kaliteli. Ortamlarla fazla etkileşime giremiyor olmamıza rağmen, mekanları tekrar tekrar görmek de pek sıkıntı yaratmıyor açıkçası. Darkworks korku/aksiyon türünü yeniliklerle donatmamış veya donatamamış. Aksiyonu bol, zombileri daha da bol bir macera istiyorsanız ve deniz tutmasına karşı da dayanıklıysanız, Cold Fear sizi yarı yolda bırakmayacaktır. Belki dünyanın en iyi korku/aksiyonu değil, ama bu türle de sürekli karşılaşmıyoruz ki. **Tuna Şentuna**

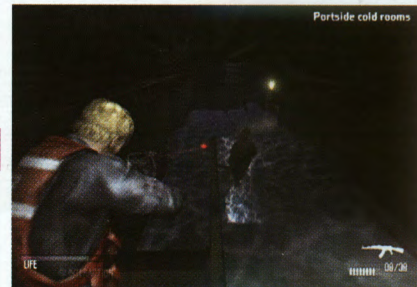
KİLİTLİ KAPILAR, ŞİFRELER VE BUNLARI BULMAK AKSİYONU ARKA PLANA İTEMİYOR

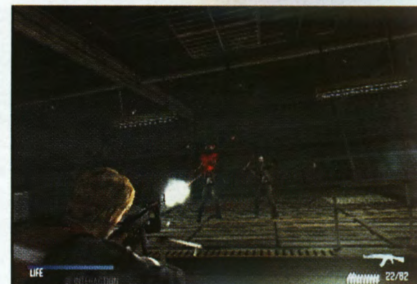
PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	09	Mükemmel değil, ama yakın.
Ses	07	Efektler tekrarlıyor, müzikler sıkabiliyor.
Oynanış	07	Her şeyden biraz var, ama hepsi tanıdık.
Ömür	07	İki ayrı alan, bol düşman, sınırsız eğlence.

Tam anlamıyla ayakları yere basan bir yapım, ama "Yenilikler neler?" derseniz yapımcıların buna cevap verebileceğini sanmıyorum.

7/10






Sokakların tasarımı oldukça gerçekçi.




"Round The Houses" hareketi defansı zor durumda bırakabiliyor.

FIFA STREET

Ben tek siz hepiniz!!!



DETAYLAR

DAĞITIM EA
YAPIM EA CANADA
FİYAT 140 YTL
OYUNCU SAYISI 1-4
WEB SİTESİ WWW.FIFASTREET.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE YOK

KISACA
Oynarken çok eğleneceğiniz, kuzenleri NBA ile NFL'yi size unutturacak kadar etkili, dörde dört sokak futbolu.

FIFA Street gemide çekilen Nike reklamına benziyor. Hani şu dünya yıldızlarının dörde dört maç yaptıkları ve topla hokkabaz gibi oynadıkları reklam var ya, o işte. Oyun da reklamın aynısı neredeyse. Sadece mekan farklı (sokak araları). Mahallenizde Denilson, Henry ve Roberto Carlos ile maç yaptığınızı düşünsenize. Adımlaşalım mesela, aldım aldım ben Henry'yi aldım. Sıra sende...

İşte az çok anlattığım gibi bir oyun FIFA Street. EA Sports'un alışılmış havasını hissettiren oyunumuz futbolu ait olduğu yere, yani sokaklara döndürmüş. Çim veya halı saha yok; onun dışında beton, toprak, taş, çamur, cam, ne ararsanız var. Çivili krampon veya forma da yok, Amerikanya'da arka sokakta maç yapılırken ne giyiliyorsa, burada da aynıları giyiliyor. Yani televizyonda izlediğiniz maçlardaki hiçbir şey yok, sadece top ve futbol var. FIFA Street'te amacınız rakiplerinizi yenmek değil aslında; eze eze yenmek! Oyun boyunca rakiplerinizle alay edecek, şov yaparak klas hareketlerle onları mağlup edecek, ardından da kazandığınız bir tepsi baklavayı mideye indirirken onlara bakıp manalı manalı gülümseyeceksiniz. Fonda hip-hop müzik, üzerinizde bol ve rahat kıyafetler, ukala tavırlar, Amsterdam, Londra ve Rio de Janeiro gibi futbol merkezlerinde uçuk sahalar... Hava açık, futbol için güzel bir gün, her şey olması gerektiği gibi. Taraftarın taşkınlığı sahanın karşısındaki apartman sakinlerini çileden çıkartıyor ve içlerinde normalden beş kat fazla "Topunuzu keserim ha!" hissi uyandırıyor. Futbol stili serbest, hareketler afili, fakat o da nesi? Hakem nerede? Yok hakem makem, devam edin. Geçen maçta verdiği penaltıdan dolayı Muharrem (?) çizmiş hakemi. Hadi çıkarın takımınızı, biz bu kadarız. Sizde kimler var? Ronaldinho, Nistelrooy, Lucio ve Casillas mı? Oldu, gözlerim doldu, şişşt Ferhıattt! Oğlum getirin sallamaları! Bunlar cıvıdı yine!

Bilirsiniz, maç sonu röportajları standarttır, kaybeden der ki "Bizim hakkımızdı, biz hak etmiştik, onlar kazandı, üzgünüz, artık önümüzdeki maçlara bakıcaz". FIFA Street'te durum farklı, bundan sonra herkes hak ettiğini alacak. Tabii yine en çok golü atan maçı kazanıyor, ama bu kez daha iyi oynayanın daha fazla gol atması da garanti altına alınmış. Değişik hareketlerle rakibinizi üzerinize çekebilir, topu üzerinden aşırtıp göğsünüzle yavaşlattıktan sonra diğer rakibinizi bir vücut çalımı ile geçebilirsiniz. Son adamla karşı karşıya kaldığınızdaysa bir duvar pası yapıp önünüze düşen topa vurup skora adınızı yazdırabilirsiniz. Reklamda Henry'nin yaptıklarını bu oyunda da yaparsanız başarılı olacağınız ve "ödül" alacağınızdan kuşkunuz olmasın. Kolay maç kazanma dönemi bitti artık. Yunanistan'ın Avrupa Kupası'nda yaptığı gibi bir gol atıp üstüne yatmayı unutun. Zaten Avrupa Kupası 11'e 11 oynanıyor, sokağa sığmazlar.

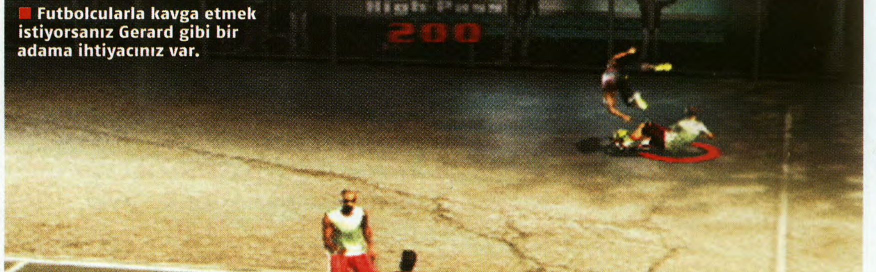
KOD ADI: TSUBASA

Ödül sistemini anlatmamı istiyorsanız, hayhay, anlatayım. Oyunda yetenekli parmaklarınızın senkronize çalışması sonucunda ortaya çıkan kombine hareketler var. Hani dövüş oyunlarında sekizli kombolar var ya, aynen onlar gibi. FIFA Street'te de ne kadar art arda kombo yaparsanız, kombo barınız o kadar doluyor. Böylelikle hem "beleş" goller atıp modern futboldan (!) uzakta kalıyorsunuz, hem de "gamebreaker" hareketini yapmaya hak kazanıyorsunuz. Gamebreaker yapmanız için kombo barınızın tamamen dolması gerekiyor. Bar dolduktan sonra şutunuzu çektiğinizde ise "kartal vuruşu" yapan Tsubasa gibi bir füze ➜

FIFA STREET'TE AMACINIZ RAKİPLERİNİZİ YENMEK DEĞİL ASLINDA; EZE EZE YENMEK

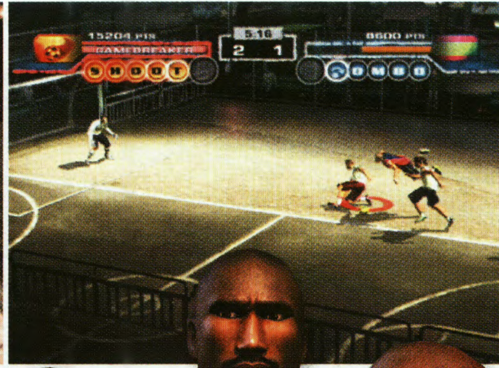



Rakiple dalga geçmek için yön tuşlarını kullanabilirsiniz. Ama bu rakibinizi sinirlendirebilir, çapraz bağlarınıza dikkat edin.


Futbolcularla kavga etmek istiyorsanız Gerard gibi bir adama ihtiyacınız var.



■ Beckham'ı bu oyun dışında hiçbir yerde bu pozisyonda göremezsiniz!





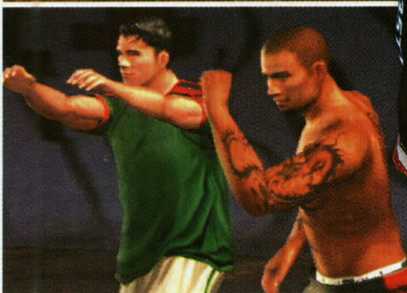
■ Soldan yapılan muz ortaya nefis bir voleee... Kaleci de aynı güzellikte kurtarıyor!



■ Oyuncu yaratma menüsünde futbolcunuza dövme de yaptırabiliyorsunuz.

Atan galip ona göre, daha jilet çekimim var!





■ Oyuncu yaratmanın dezavantajları da var tabii. Fazla artist oluyorlar mesela!

RÜYA TAKIM

The Star Team seçeneğiyle dünyanın en iyi dört oyuncusunu, yani Rüya Takımı'nı kontrol edebiliyorsunuz. Eğer maçları kazanmak istiyorsanız, gelin bizi dinleyin.



KALECİ: GIANLUGI BUFFON

İnsanüstü reflekslere sahip ve kandırması pek güç olan Buffon oyundaki en iyi kaleci. Kalecinin oyundaki önemini ise anlatmaya gerek yok sanırım.



DEFANS: STEVEN GERRARD

Topu kapamadığınız sürece futbolcularınızın ne kadar hünerli olduklarının pek önemi yok. Tam bu noktada Steven Gerrard gibi bir adama ihtiyacınız olacak. Kendisi Aurelio gibi kırıp dökmeden top kapan bir arkadaşımız.



ORTA SAHA: RONALDINHO

Oyunda top cambazı çok futbolcu var. Ama hiçbirisi Ronaldinho kadar işinin ehli değil. Ronaldinho sizdense sorun yok da, rakiptense sakın gözünüzü toptan ayırmayın. Adam boşuna yıldız değil.



FORVET: THIERRY HENRY

Henry oyunda her yerde. Göz açıp kapayıncaya kadar geri koşabiliyor. Bazen oyunda ondan bir değil, iki adet varmış gibi hissedebilirsiniz. Hızının yanı sıra diğer özellikleri de çok iyi.



"Gamebreaker" vuruşu yapmak için "combo-meter"ı doldurmanız gerekiyor.

yolluyorsunuz rakip kaleye. Kesinlikle gol oluyor tabii ki. Aynı Street Hoop'taki gibi yani; barı doldur, golü at, maçı kazan. Kim daha klas, kim daha hatasız ve estetik oynarsa o kazansın (veya sadece iyi oynayan kazansın). Bir sokak oyununa göre fazlasıyla adil, değil mi?

Aslında havadan pas, yerden pas, şut, depar atma, ikili mücadele ve topa kayma gibi temel hareketler daha kolay öğreniliyor, ama bir kez ⓧ ve sağ joystick'le yapabildiğiniz hareketlere alıştınız mı vazgeçemiyor ve her fırsatta rakiplerinizle dalga geçiyorsunuz. Zaten oyunun amacı da bu. Değişik hareketlerle topu sahanın bir ucundan diğer ucuna götürebilmeniz de mümkün tabii ki. Yine de bunu yapmak yerine takım arkadaşlarınızla pas vermelisiniz, paylaşımcı olmalısınız. Unutmamanız gereken çok önemli bir şey var; sahada hakem yok! Hakem yoksa kural yok, kural yoksa karşılaşmanın durması da söz konusu değil. Zira az evvel yediği, içine balyoz gibi oturan çalımı sindirememiş bir-iki futbolcu, ansızın "topa müdahale etmeden" dünyaya bakış açınızı tersine çevirebilir. İşte o zaman kimsenin "Huoops kardeees! Oha yani!" demeyeceğini bilmelisiniz. Olaya ters açıdan bakarsak, aslında bu oyunda topu geri kazanmak da, en az topu sağda solda hoplatmak kadar zevkli. Sahada, "langırt!" diye gezinen, herkesi çalımlayan teknik bir futbolcunun arkasından Keano gibi bir azmanla koşup, yakaladığınız yerde bacağını kırmanın hazzı kelimelerle ifade edilemez. En yetenekli oyuncu değil belki, ama siz yine de bu Keano'yu defansa çekin, çünkü güven veriyor. Biri kaleci olmak üzere dört kişilik takımlarla oynanan FIFA Street'te karambolle atılan gollere çok fazla yer yok. Burada olay üç kişiyle hem atak hem de defans yapabilmek. Bu harala gürele durum, taktik olarak Hıncal Abi'ye ters gelebilir, fakat oyunda hem hızlı atak, hem de defans yapabilmenize olanak sağlayan bazı taktikler var. Futbolcular; hız, denge, şut kabiliyeti, çalım yeteneği gibi kriterlerle birbirlerinden ayrılıyorlar. Bizim önerimiz, Keane, Viera ya da Gerrard gibi güçlü adamlar alıp defansı sağlam tutmanız. Ronaldinho, Cristiano Ronaldo veya Pablo Aimar gibi top cambazları alıp pozisyon yaratma sorununu çözdükten sonra, işin geriye kalanını Ronaldo, Owen veya Henry gibi yetenekli arkadaşlar halledecek ve gollerini atacaklardır.

ÇALIMLAR

Defansa kan kusturacağı garanti olan hareketler...



GEL DE AL
Topun üstüne basıp rakibinizi üzerinize çekmek için sol tuşuna basın. Bu, rakibinizin dengesiz kalmasını sağlayacaktır.



YUVARLAMA
Topu bir tarafa yuvarladıktan sonra ters tarafa doğru koşun. Rakibinizi çaresiz bırakan basit bir numara.



AŞIRTMA
Zafere Kaçış filminde Ossie Ardiles tarafından yapılan efsane hareket. Topuğunuzla rakibinizin üstünden topu aşırın ve yola onsuz devam edin.



UYGUN ADIM
Topu gizlemek için kullanılan adımlar... Defansı çaresiz bırakan, Cristiano Ronaldo tarafından mükemmel bir şekilde sergilenen güzel bir hareket.



ÇEKME
Topu rakibinizin bacak arasından atıp diğer taraftan yakalama hareketi! Rakibinizi aşağılama garantisi var. Aman siz yemeyin ha!



DUVAR PASI
Rakibinizin kalakalmasını sağlayan sayısız hareketten sadece biri; topu duvara atıp rakibinizi geçmek.



LA RULET
İşte bizim favorimiz olan Zidane patentli hareket. Topla birlikte kendi eksininizde 360 derece dönüp yolunuza devam ediyorsunuz.



HİLETOR
Kolay ama etkili bir çalım. Yine rakibinizin üzerinden topu atıyorsunuz, yalnız bu kez kendi etrafınızda da 360 derece dönüyorsunuz. Pek şık.



YANLIŞ YOL
Çok hızlı adımlar lazım. Ayağınızı topun üzerinden yuvarlıyor, hemen ardından ters tarafa çekiyor ve defans oyuncusunu arkanızda bırakıyorsunuz.

SOKAKLARA HÜKMEDİN

Oyunda kendi ülkelerini temsil eden dünyanın en büyük futbol yıldızlarını seçebiliyorsunuz (kepçe kulaklı Rooney'i saymıyorum, bilesiniz). Şov kısmı biraz abartılsa da, futbolcular genel olarak gerçekte sergiledikleri performansa ve yaratıcı zekalarına yakın seyrediyorlar. Örneğin birkaç saniye önce başında iki adam olan Henry, bir bakıyorsunuz ki ışınlanmışçasına rakiplerini atlatmış ve boşa çıkmış. Yine Portekiz'in ayak oyunları kralı Cristiano Ronaldo ve artistlikle çok işi olmayan Arjantin'li Walter Samuel de keza mükemmel çocuklar. Eğer "Yok birader, parayla saadet olmaz, ben Ronaldo veya Aimar'ı istemiyorum, bu işi gönülden yapan arkadaşlarla oynarım." diyorsanız, Fener'in altyapısından Tolga, Ahmet ve Beşiktaş'tan Oğulcan'ı seçebilirsiniz. Yönetmenimden uyarı geldi şimdi, seçemezmişsiniz. Bu durumda size kendi oyuncunuzu yaratabilme seçeneği sunalım o zaman. Takımınızı topladıktan sonra sokak turnuvalarına katılıp bol bol yetenek puanı kazanmalısınız. Ardından kazandıklarınızla takımınızı geliştirebilir, çocuklarınıza üst-baş alabilirsiniz. Hatta işi abartıp dev dövmeler bile yaptırabilirsiniz. An gelecek, az evvel yendiğiniz takım oyuncularının vaktiyle televizyonlardan izlediğiniz "ağır abiler" olduklarını göreceksiniz. İşte o zaman bu işin erbabı oldunuz demektir.

Kuşkusuz oyundaki en eğlenceli maçlar arkadaşlarınızla yapacaklarınız olacaktır. Estetik hareketlerde seyircilerin "oley!" çekmesi arkadaşınız için sinir bozucu olsa da, sizin için aynı şeyin geçerli olduğu söylenemez. Ancak şu da var: Fazla sayıda hareket yapabilmenize rağmen bu oyunun kesinlikle PES'in yerini tutamayacağını bilmelisiniz. Fakat rahatsanız, biraz asiyseniz, her şeyin çok düzenli olması sizi sıkıyorsa ve maç izlerken sıkça "Hoca bunun neresi faul yahu?!" diyorsanız bu oyun tam size göre. Avrupa'daki maçları izlerken Zidane'ın birilerini "sekiz" etmesi için dua edenlerdenseniz de... Şimdiden FIFA Street hastasısınız demektir. ■ **Emin Barış**



Sahsi oynamayı seviyorsanız Henry'yi takıma alın.



PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — KARAR

Grafik	07	Akıcı animasyonlar, canlı çevre.
Ses	05	Sokak müziği ve eğlenceli seyirciler.
Oynanış	07	Kesinlikle eğlenceli.
Ömür	06	Şampiyon olmak zor, ama fazla yaşamaz.

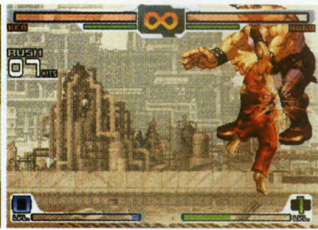
EA Sports dövüş oyunlarındaki kombinasyonlarla futboldaki çalımları başarıyla birleştirmiş. Oyun eğlenceli, ama "geçici".

7/10


Balrog mu? O da kim? Nerede?


Street Fighter 2'nin grafikleri daha iyi, kesinlikle.





SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS

Birileri bu dövüşü durdursun!

PlayStation 2

DETAYLAR

- DAĞITIM IGNITION
- YAPIM SNK
- FİYAT -
- OYUNCU 1-2
- WEB SİTESİ WWW.SNK PLAYMORE.JP/OFFICIAL/ SVC/SVC_TOP.HTML
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

Kendimi bildim bileli dövüş oyunlarını oynarım. Herkes anlatır ya, "Atari salonlarında sıra beklerdim..." diye, o hikayelerden bende de var. Harçlıkları hep oralara verirdik. Yeri gelir okulu asardık, yeri gelir... Okulu asardık. Haylazlık yapardık işte! Oynadığım oyunların başındaysa Street Fighter ve King of Fighters gelirdi. Onlar benim can dostlarımdı. Yalnız, görünen o ki, benim sadık dostlarımın araları pek iyi değil. Birbirleriyle niye dövüşüyorlar dersiniz?

SVC Chaos'ta, üşenmedim, saydım, tam 24 adet dövüşçü var. Bunların 12'si SNK'dan, geri kalanı da Capcom'dan. Bütün karakterlerin adını saymak gerekirse: Kyo, Iori, Ken, Ryu... Tamam, saymaya gerek yokmuş! Anlayacağınız gibi, iki firmanın da en sevilen dövüşçüleri bu oyunda. Zaten oyunu alacaksanız, bu ilk ve son nedeniniz olacaktır. Başka etkileyici hiçbir özellik içermiyor SVC Chaos. Fatal Fury'den kalma Exceed ataklarınız SVC Chaos'ta da var. Enerjinizin yarıdan fazlasını kaybettiğinizde özel ataklar yapabiliyorsunuz. Bunların yanında özel komboları kesecek ve "korunma"yı kıracak hareketlere de sahipsiniz. Bu karşı ataklar maçın tüm akışını değiştirebildiği gibi çok çekişmeli mücadelelere de olanak tanıyor.

Oyunun kontrollerinin iyi olduğu söylenemez. SNK vs Capcom 2'nin yanına bile yaklaşamamış. Her ne kadar 2D grafikler kullanılsa da, özensiz arka planlar ve oyunun sıkça düşen hızı, sizi başka "arenalara" geçmeniz için adeta zorluyor. Ama karar sizin! **Volkan Turan**

PlayStation 2		KARAR
Grafik	03	Street Fighter 2 ile bile karşılaştırılamaz.
Ses	02	Ses kapalıyken, çok iyi.
Oynanış	07	Tecrübeniz varsa, fena değil.
Ömür	06	Fanlar için birçok gizli karakter var.

Bu karakterlere olan sevgimizi neyin öldüreceğini merak ediyorduk biz de. SVC Chaos buna çok yaklaşmış. Ahmet Dursun Capcom gitsin! **4/10**


Etkili savunma şekillerinden biri...








Çocuğum kavga etmeyin! Etmeyin kavga! Kaynaşın!

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

Daha güzel, daha hızlı ve tamamen 3D!


Terry kırmızı Convers'lerinden hiç vazgeçmedi!



Çok tedirgindim. Ellerimin titremesinden, DVD'yi PS2'ye zor koydum. Başıma "Street Fighter EX 3" gibi bir kaza gelecek diye çok korkuyordum. KOF'un çürümüş bir 3D halini de görmek istemiyordum açıkçası. Derken, son model bir giriş videosu ile karşılaştım. DualShock'u kapattım, titreme geçti.

Vay be! Saatler olmuş oyuna başlayalı. Korkularım yersizmiş. SNK zor bir şeyi başarmış: 2D'den 3D'ye, neredeyse taviz vermeden geçmiş! Bildiğimiz zincirleme KOF komboları aynen bu oyuna da çevrilmiş. Hem de çok şık animasyonlarla... Kyo'nun alevi daha alevli, Iori'nin zehri daha zehirli... Karakter çizimleri baştan aşağı yenilenmiş. Mesela Mai'nin saçları kısa artık (ıslık efekti). Kyo ise, neredeyse Tekken'deki Jin kadar karizmatik.

Kostümlerde ve arka planlarda 3D'nin tüm nimetleri kullanılmış, arenalar genişletilmiş. Aynı Soul Calibur II'da olduğu gibi, rakibinize çevrenin yardımıyla hasar da verebiliyorsunuz. Rakip yere düştüğünde vurabildiniz gibi, havada da "counter" ataklara kalkabiliyor, değişik kombolar yapabiliyorsunuz.

Eğer yeni bir oyuncuysanız, Maximum Impact'e alışmakta zorlanacaksınız. Ancak daha önceki KOF'lardan tecrübeniz varsa ve seriyi seviyorsanız, bu oyun tam size göre. Yeni karakterleri, eğlenceli 40 görevi, saf KOF ruhu ile, bu oyun elinize yapışabilir. Bravo SNK! **Volkan Turan**

PlayStation 2		KARAR
Grafik	08	Detaylı, hızlı ve "açık"!
Ses	07	Bağırıp çağırmalar, meydan okumalar...
Oynanış	08	Daha fazla kombonun dışında, aynı.
Ömür	07	Kolay Story modu hariç, bol ekstralı.

Tekken ya da Soul Calibur gibi etkilemese de, "old-school" dövüş oyunlarının da 3D olabileceğine dair çok kaliteli bir örnek. **7/10**

PlayStation 2

DETAYLAR

- DAĞITIM IGNITION
- YAPIM SNK
- FİYAT -
- OYUNCU 1-2
- WEB SİTESİ WWW.KOFMI.COM
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK



Haziran'da? 450$'a?

Sony, Japonya'da 24 Aralık, Amerika'da 24 Mart'ta piyasaya çıkardığı PlayStation Portable'ın, yani PSP'nin Avrupa çıkışını erteledi. PSP, Avrupa'da 24 Haziran'da çıkacak. Fiyat konusundaysa hala farklı söylentiler var. Ama büyük ihtimalle, PSP'nin Avrupa'daki satış fiyatı 450$ civarında olacak. Haziran ayında, belki de şimdiye dek yapılmış en iyi taşınabilir oyun konsolunu ellerimizde tutuyor olacağız. Peki, PSP'de hangi oyunları oynayabileceğinizi merak etmiyor musunuz?

(Çıkış tarihleri Avrupa içindir. Oyunların Türkiye'ye gelmeleriyse zaman alabilir.)

Çıkış: Haziran

Spider-Man 2

Başlamak için iyi bir yer. Ekran görüntüsünden anlayabileceğiniz gibi oyun Spider Man 2'nin PS2 versiyonuna çok yakın. Bunun sebebi PSP versiyonunun her şeyiyle orijinaline yakın hazırlanması. Yine aynı şekilde ağınızla sallanarak şehri bir uçtan diğer uca dolaşacak, Doc Ock ve diğer manyak kötü adamlar topluluğunun çıkarttığı sayısız karışıklığı çözeceksiniz. Buna ek olarak, bu versiyonda PS2'de biraz dengesiz olan dövüş sisteminin de geliştirilmesi planlanıyor.



Çıkış: Haziran

Need For Speed Underground Rivals

PSP oyunlarının PS2'deki orijinalleri gibi olmayacaklarını, "fazla" değişeceklerini düşünüyor olabilirsiniz. Bunun sebebi PSP'nin daha küçük ve daha güçsüz bir sistem olması olabilir. Ama NFSUR işlerin hiç de sandığınız gibi gitmeyeceğini ispatlıyor. Geceleyin hızla giderken ışık efektleri yine gözlerinizi alacak. Yeni Amerikan arabalarının oyuna ekleniyor olması da iyi haberlerden biri.

Çıkış: Eylül

Çıkış: Haziran



Coded Arms
PSP için açıklanan ilk shooter oyunu. Silent Hill veya Resident Evil'ı aratmayan karanlık ortamlarda ağır aksak ilerleyerek karşılaşacağınız düşmanları avlayacağınız Coded Arms kesinlikle beklemeye değer.

TOCA Race Driver 2
Garip ama, TOCA Race Driver 2 neredeyse PS2 versiyonundan bile daha iyi görünüyor. Üstelik oyun wi-fi yarışları da destekliyor. Bu, sekiz arkadaşınıza karşı dolaşmış kablolarla uğraşmak zorunda kalmadan yarışabileceğiniz anlamına geliyor.



Çıkış: Belli değil

Twisted Metal: Head-On

Araç savaşları ve heavy-metal müzikleriyle Amerika'da hayli popüler olan Twisted Metal da kiralık olarak PSP'de oynayacak; hem de sekiz kişilik wi-fi desteği avantajını kullanarak. Oyunumuz PSP'nin grafik kapasitesini fazla zorlamayacak, ama kendinize şu soruyu sormayı deneyin: Roketlerle rakiplerimi "pofuduk!" diye patlatırken bunu fark edebilecek miyim?



Çıkış: Haziran

FIFA Football

EA, FIFA'nın PSP'deki oynanabilirliğini artırmak için epey çaba harcıyor. PS2'dekinden çok farklı bir FIFA'yla karşılaşmayacağız elbette, ama ufak değişikliklerle oyun gerçeğe daha fazla yaklaştırılabilir. EA aynı zamanda karmaşık menüleri ortadan kaldırarak "hızlı başlama" seçeneğiyle oyuncuların beklemeden maça başlamalarını planlıyor. Tarihteki unutulmaz maçları tekrar oynayabilecek, maçı istediğiniz bir durumda (mesela 10 kişiyle, 1-0 yenikken) başlatabilecek olmanız da cabası.

Tony Hawk's Underground 2 Remix

Remix'te eski Tony Hawk oyunlarındaki kaykay alanları birkaç değişiklikle yeniden tasarlanmıyor. Bunun yerine gerçek pistler temel alınarak inşa edilmiş dört alan olacak oyunda: Las Vegas, Atlanta, Kyoto ve bu ekran görüntüsünde gördüğünüz California'daki kaykay mecrası, Santa Cruz.

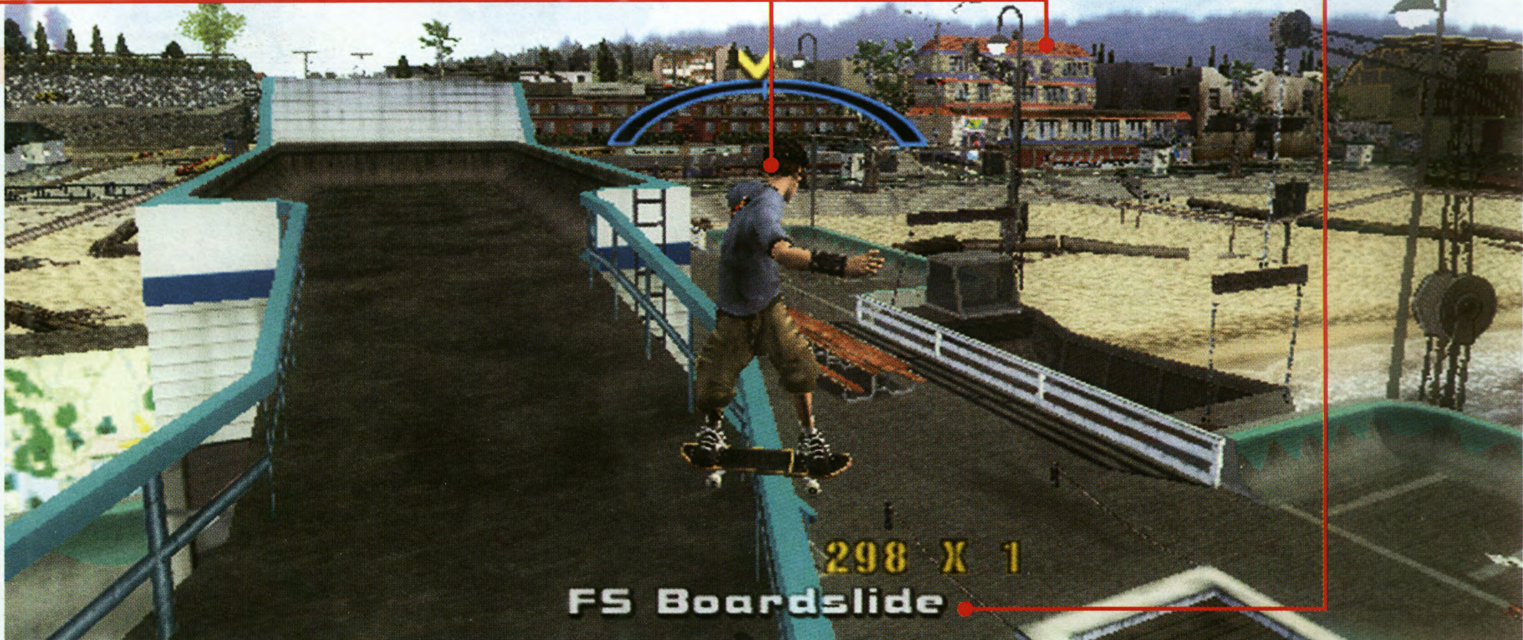
Tony'nin PS2'deki oyunlarında eksikliği hissedilen çok oyuncu seçeneği, PSP versiyonunda wi-fi fonksiyonuyla sağlanıyor. Dört kişilik mini oyunların yer aldığı Remix'te "çağrı" sistemiyle başka oyuncular bulabiliyorsunuz.

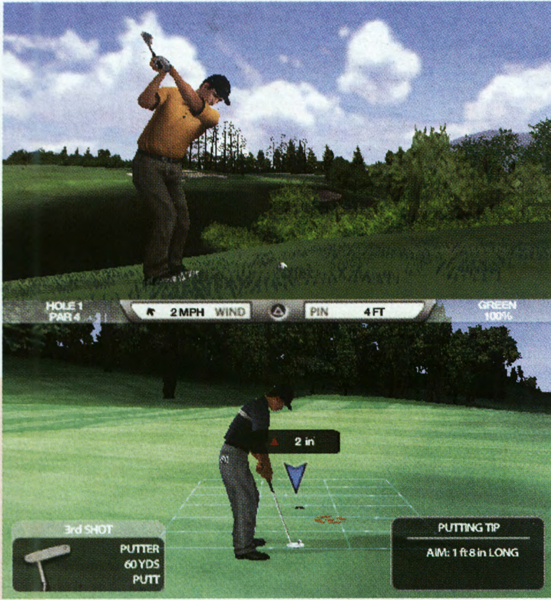
PS2'deki THUG2'den de bir özellik alınmış. İçerisinde Sony Memory Stick olan bir dijital kameranız varsa, hafıza kartını PSP'ye takarak kamerayla çektiğiniz fotoğrafınızı karakterinizin suratına çarpabilirsiniz. Veya yapıştırmayı deneyin sadece.

Remix'te basitleştirilmiş bir oynanış yerine, hareketlerinizi rahatça gerçekleştirebilmeniz için "ağır çekim" sistemi kullanılıyor. Böylece özellikle yapılması zor karışık kombinasyonları daha rahat uygulayabiliyorsunuz.

Çıkış: Haziran







Çıkış: Haziran

Tiger Woods PGA Tour 2005

Söyleyebileceğimiz tek şey, "muhteşem!". Şaka yapmıyorum tabii. Oyunda 12 saha, 20 oyuncu ve oyunları kaydeden bir "çok oyunculu kayıt tutma sistemi" var. Kaç kez bir kıza yenildiğinizi kontrol etmek ister misiniz? Hepsi burada! Tiger Woods'un klasik kontrol sistemi bile PSP'ye uyarlanmış (topa vurmak için golf sopasını analog joystick ile ileri-geri sallayabiliyorsunuz).



Çıkış: Haziran

Dynasty Warriors

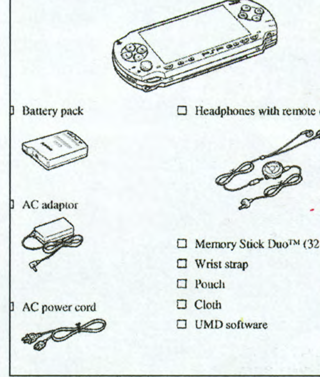
Japonya'da Pikachu'dan (seni seçtim Neo!) sonra ikinci sırada yer alan Dynasty Warriors da PSP'de oynayacağımız oyunlar arasında. PS2'dekinden farklı olarak, oyunun belki de abartılı olan "kes ve yapıştır" aksiyonu sadeleştiriliyor.

PSP Parçaları

Daha küçük, daha estetik

Oyun fiyatları

PSP'nin fiyatı bile tam kesinleşmedi. Ancak Sony'den aldığımız bilgilere göre Avrupa'daki PSP oyunlarının fiyatları 50$ ile 80$ arasında değişecek.



heck that you have all of the following items. If any items are miss
ır technical support line at 1-800-345-7669 for assistance.

- PSP™ system
- Battery pack
- Headphones with remote c
- AC adaptor
- Memory Stick Duo™ (32
- Wrist strap
- Pouch
- Cloth
- UMD software
- AC power cord

32 MB hafıza

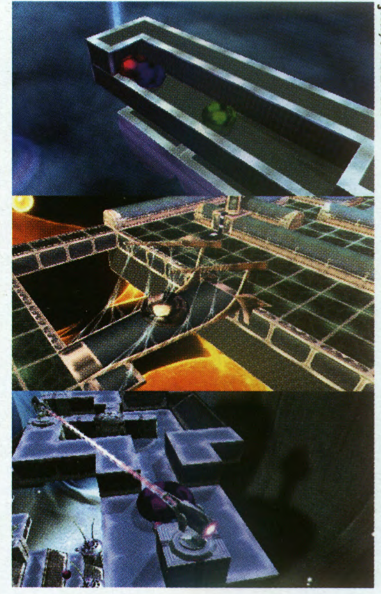
Amerika'da çıkan PSP'nin kullanma kılavuzuna bakılırsa, PSP standart olarak 32MB'lık bir "memory stick" ile gelecek. Bu durumda, eğer planlarda bir değişiklik olmazsa, Avrupa'da çıkacak olan PSP de; oyun dosyalarını, müzikleri, fotoğrafları ve videoları kaydetmeye olanak sağlayan bu kartla birlikte satışa sunulacak.

Oyun, set ve maç

Listemize arcade tenis oyunu Virtua Tennis'i de ekleyebiliriz. Oyunun planlanan çıkış tarihiyse diğer birçok PSP oyunu gibi, Haziran.

PSP'de EyeToy?

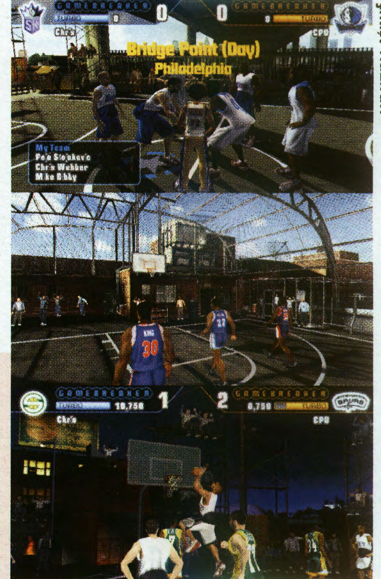
Bu sadece EyeToy oyunlarını yapan Studio London'ın sözü. Peki, bu sistem nasıl çalışacak? Tahminimiz EyeToy kamerasının basit bir video kamera sistemi gibi kullanılabilecek olması. Kameranızı kullanarak çekim yapabilecek ve ardından bunları yazılımlar ile düzenleyebileceksiniz. Yoksa yakın bir zamanda bu konsolda Wishy Washy oynayabileceğimizi düşünmüyoruz doğrusu.



Çıkış: Haziran

Mercury

Mercury, metalik bir sıvı damlasını karmaşık labirentler içerisinde kaydırdığınız yaratıcı bir bulmaca oyunu. PSP'yi eğerek damlanızı yönlendirmenizi sağlayacak olan bir sensör de oyunla birlikte gelecek.

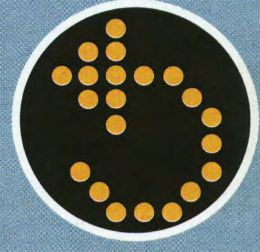


Çıkış: Haziran

NBA Street Showdown

Aslında basketbol oynamak için çizgilere, faullerle oyunun durmasına ve topa ihtiyacınız yok (top bizim, alıp gideriz). NBA Street V3, PS2'deki sayılı arcade basketbol oyunlardan biri. Ve bu oyun gerçekten eğlenceli. PSP versiyonu NBA Street Showdown'da ise hızlı üçe üç maçlar yapabilecek, mini oyunlar oynayabileceksiniz.

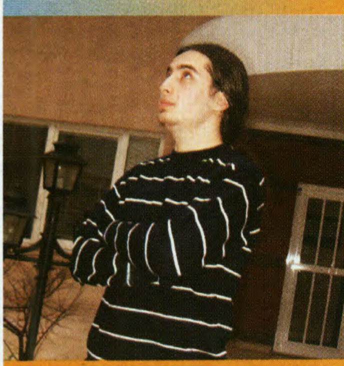
replay



OYNADIĞINIZ OYUNLARI ATMAYIN, GELİN YENİDEN OYNATALIM, UĞUR?

REPLAY'E HOŞ GELDİNİZ

İçeride tahmin ettiğinizden daha fazlası var. Bağımlılık yapabilir!



Zaman o kadar hızlı akıp gidiyor ki, biz sadece birer izleyiciyiz. Sayısız oyun gelip gidiyor, aralarında PS2'ye kanca atanları oynuyor, diğerlerini es geçiyoruz. Replay'deyse PS2'ye kanca atmış, hala oynanan veya "oynanması gereken oyunlar" hakkında yazıp çizecek, sizlere -büyük ihtimalle- bilmediğiniz ipuçlarını vermeye çalışacağız.

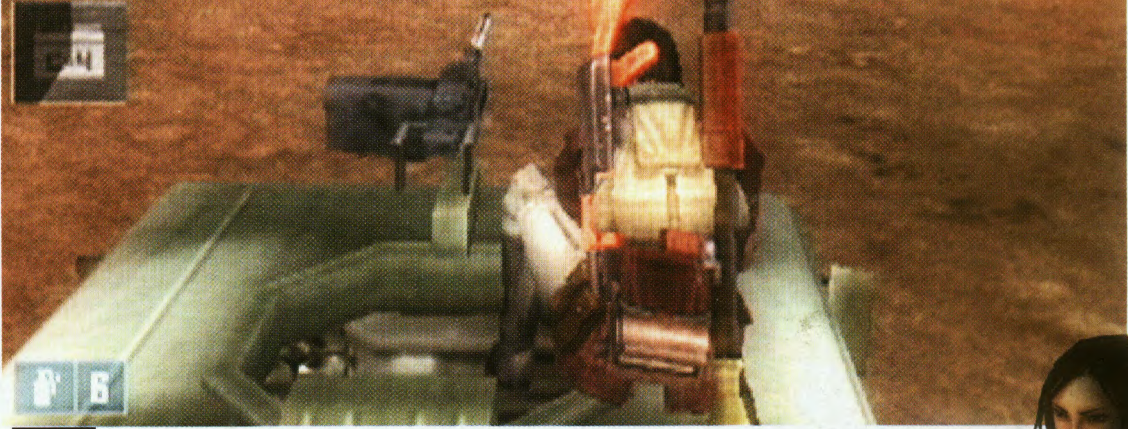
Bu sayımızda GTA: San Andreas, PES4 ve Mercenaries oyunlarından başladık. "Bitmeyen oyun" San Andreas'ta bilmediğiniz neler var neler yok, (bazen biz de şaşırmıyor değiliz) bir test yapalım. Evrenin en iyi futbol oyunu olan PES4 ile ilgili çok özel ipuçlarını ise önümüzdeki sayılarda da vermeye devam edeceğiz. Böylece yenemediğiniz arkadaşlarınızı yenip onları sinirl endirebileceksiniz. Ta ki onlar da bu sayfaları okuyuncaya kadar...

Siz sayfaları çeviredurun, ben de gelecek sayıya yeni ipuçları, yeni hileler hazırlamaya başlayayım. İyi seyirler...

Dipnot: Acil Servis'teki hemşirenin kim olduğunu sormayın, biliyoruz, çok cici kendisi, ama en az "San Andreas" kadar zor bir kız!

V. Turan

Volkan Turan,
vturan@ps2dergisi.com



MERCENARIES

ORTALIĞI DAĞITMAK MI İSTİYORSUNUZ? LÜTFEN BİZİMLE GELİN!

85


84



86


88


89

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

TOPRAK SAVAŞLARI

BAŞKA TOPRAKLARDA GÖZÜNÜZ VAR AMA ALAMIYOR MUSUNUZ? İŞTE YOL!

Grove Street Aile çetesinin baskısını oyunda iki noktada idare etmek zorundasınız: Los Santos'daki ilk bölümün (Doberman görevinden sonra) sonlarına doğru ve Tenpenny ile planlarınızın açığa çıkmasından (Grove 4 Life görevinden sonra) önce. Öncelikle saygı göstergesini (respect rating) %10'a yükseltmek için yeteri kadar toprak ele geçirmelisiniz (ayrıca oyunun sonunda Los Santos topraklarının %35'ini ele geçirmiş olmanız isteniyor). Ama başka birisinin topraklarını almak zor olabilir. Bu yüzden biz yanınızdayız, korkmayın. İşte size "gerilla" taktikleri...

ÇATIŞMA

Çatışma başlatmak gerçekten kolay. Haritanız parlak-renkli dama tahtası gibi olduğunda [1], imparatorluğunuzu kurma vakti gelmiş demektir. Ve bir savaş başlatmak için, sadece (Ballas için mor, Los Santos Vargos için sarı, Triads için kırmızı, Mafia için gri, Da Nang Thang için kahverengi ve San Fierro Rifa için mavi- GSF çetesinin de yeşil olduğunu hatırlayın) karşı çetenin elemanlarından birkaçını öldürün [2].

AMA ÖNCE...

İlk olarak, çatışmaya tam donanımlı başlamalısınız. Bunun anlamı, çatışma bölgelerine gitmeden önce Ammu-Nation'a [3] gidecek olmamızdır. Bol miktarda zırh, el bombası ve silah alın. Keskin nişancı tüfeklerinden bahsetmiyorum, onlar zaman kaybı. Eğer alabiliyorsanız AK 47'yi veya M4'ü deneyin. Ya da Desert Eagle'ı bulun (Los Santos'un güney doğusunda Playa Del Seville'deki küçük kumsala doğru ilerleyin ve küçük duvarın arkasına bakın).

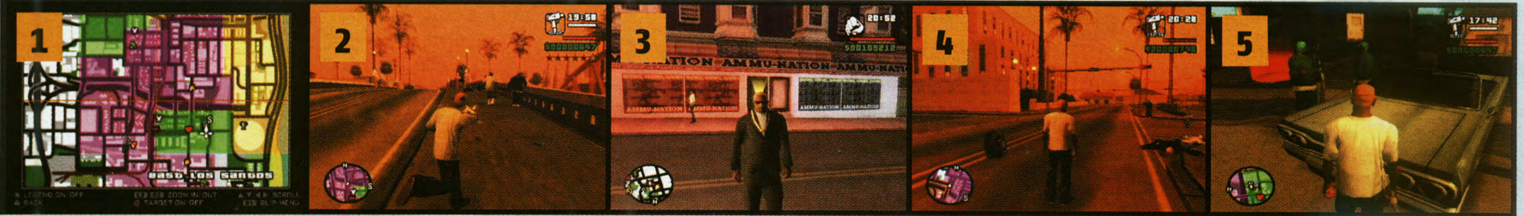
ÇIKIŞ KAPILARI

Çatışma, değişik yönlerden gelen adamlarla üç dalgaya ayrılıyor. Nereden geldiklerini, nereye saklanabileceklerini kestirmek için, gözünüzü radardan ve etrafınızdaki alandan ayırmayın. Bununla beraber en önemli şey, sağlığın ve kurşunların nereye yerleştirildiğine dikkat etmek (üstünüze gelenlerin çıktıkları yerler gibi) [4]. Bunlar hayatta kalmanızın anahtarları, özellikle de düşmanların daha kızgın olduğu mekan savaşlarında.

ARKADAŞLARINIZI UNUTMAYIN

Tabii ki her sokak çatışmasında rahat olmak, arkadaşlarınızın arkanızı koruduğundan emin olmaktan geçer [5]. Onlar kara gün dostu sonuçta. Birkaç sadık arkadaşla iyi ilişkiler kurup (dost topraklarda onlardan bolca bulabilirsiniz) onları savaşa almak oldukça yararlı olacaktır. Dürüst olmak gerekirse, arkadaşlarınız hiçbir zaman güçlü silahlar kullanmıyorlar ve bir şekilde ölüp gidiyorlar (arabanın altında kaldıkları da oluyor). Ama kurşunları sizin değil de onların yemesi fena fikir değil mi?





İş başına! Daha yapacak çok şey var...

LOS SANTOS

Güvenli lüks bir ev alın...



Los Santos'taki Mulholland bölgesini ele geçirin ve ekran görüntüsündeki evi bulun. Haritanın D5 tarafında ve oldukça kuzeyde. Bu yere 120.000$ ödemenize değecek, çünkü tam dört araçlık büyük bir garajı var.

THE BADLANDS

RS Haul görevini tamamlayın...



Tanker Commander görevini bir kez tamamladığınızda RS Haul taşımacılık görevleri açılacaktır. Bu görevlerin bazıları fazla paranızın gitmesine neden olsa da, bazıları da Badlands görevinin başında sizden alınan silahları geri veriyor.

SAN FIERRO

Bir tren kaçırın...



Yay-Ka-Boom-Boom görevini tamamlamak koşuluyla, herhangi bir istasyondan yük treni kaçırabilirsiniz. Bunlardan en kolayı Cranberry istasyonunda olan. Köşelerde ve her demir yolunun "sarı" işaretinde, zamanında hızınızı düşürün.

MERCENARIES

İşinizi biraz kolaylaştırmak için bölüm bölüm hazırladığımız bu tavsiyeler kazanmanızı sağlayacak.



Malzeme çantası, özellikle araç patlatabilen C4'ler için oldukça kullanışlı.

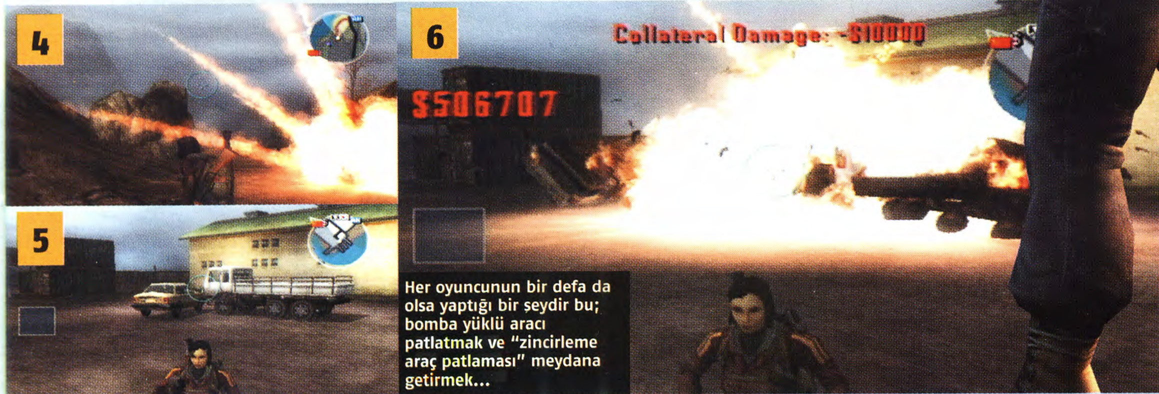
BOMBA İCAT OLDU, MERTLİK BOZULDU

İşte size askeri okullarda bile öğretmedikleri bir hile. Eğer bir savaşa girip asker temizleme operasyonu yapmak istiyorsanız, yapabileceğiniz en iyi şeylerden biri keşif aracını C4 kullanarak muhteşem bir bomba aracına dönüştürmek.

İlk başta elinizde hiç bomba yok. Bu yüzden içinde C4 bulunan bir paket bulun [1]. Bu bomba temel pakette bile bulunabilir, elde etmek zor değil. Şimdi keşif aracını kapın ve seçtiğiniz bölgeye doğru ilerleyin [2]. Yakına geldiğinizde dışarı atlayın, aracın arkasına çıkın (◎'yi kullanarak) ve C4 bombasını kurun [3].

İşte burası en heyecanlı kısım. Araca yeniden bindikten sonra ister ilerleyip aracı park eder, dışarı çıkar ve düşmanın aracı ezmesi yakınken R1 ile bombayı patlatırsınız; ister araçla hızlanıp tam hedefe gelmeden kendinizi atarsınız [4]. Başka bir taktik ise gözlem aracını bir yokuşun başına park etmek, aşağı kaymasını beklemek ve barutu ateşlemek. Her iki yolla da bu taktik bir C4'ün veya bir aracın patlamasının yaratacağı etkiden fazlasını yaratıyor.

Bunu farklı araçlarla ve farklı büyüklüklerdeki çarpışmalarda da deneyin. Ya da birçok çeşit aracı arka arkaya dizin [5] ve ortadakinde bombayı patlatın. Bu, Kenan Doğulu'nun da zamanında dediği gibi "Yakarım Roma'yı da yakarım!" dedirtiyor [6].



Her oyuncunun bir defa da olsa yaptığı bir şeydir bu; bomba yüklü aracı patlatmak ve "zincirleme araç patlaması" meydana getirmek...

THE DESERT

Uçuşun yasak olduğu bölgeye gizlice girin...

Hazırlığınızı yapın, bir uçak kaçırın ve direk uçuşun yasak olduğu bölgeye doğru dalışa geçin. Anında dört ya da beş yıldıza maruz kalacaksınız. Yere çakılmadan önce, paraşütünüzle karmaşanın içine atlayın. CJ şimdi herkese karşı tek.

LAS VENTURAS

Tüm nalları toplamak...

Bu biraz süre alabiliyor, ama oyunu %100 bitirmeniz için gerekli. Bunun yanında, kumarhanelerdeki şansınızı da artırıyor. Tüm nalları gösteren el haritasına ulaşmak için: ftp.futurenet.co.uk/pub/dailyradar/misc/gta_lv_horse.jpg



Profesör Andreas Sandım



Profesör Andreas Sandım, San Andreas'la ilgili soruları cevaplıyor...

S. Las Venturas'ta takılmış bulunmaktayım. Oyun, "Green Goo görevini bitirmemi" söylüyor, ama onu hiçbir yerde bulamıyorum. Ne yapmalıyım?
C. Uçuş pistine geri dön. Green Goo (The Truth görevinin uçuş görevlerinden ikincisi) burada aktif oluyor (ayrıca aşağıdaki Las Venturas kutusuna göz atabilirsin).

S. Yanılmıyorsam oyunda sadece bir özel bisiklet var ve ben de bunu arıyorum. Nerede bulabileceğim hakkında bir fikriniz var mı?
C. Bahsettiğin bisiklet NGR-500. San Fierro's Easter Basin'in (büyük ihracat/ithalat gemi ve vincinin hemen yanında) içindeki kapalı havuzun orada. Bisikleti çalmak yarış görevini beraberinde getiriyor, ama acelen varsa bu görevi görmezden gelebilirsin.

S. Manhunt'taki karakterin Badlands yakınlarında dolanır halde görülebildiği doğru mu?
C. San Andreas'ta; koca ayak, UFO'lar, psikopat katiller olduğuna dair bin bir çeşit söylenti dolanıp duruyor Internet'te, ama bunların hiçbiri doğruluk payı taşımıyor. Hayal kırıklığına uğrattıysam üzgünüm.

S. San Fierro ve Las Venturas'taki hırsız kamyonlarının nerede olduklarını söyler misiniz?
C. Los Santos'daki evleri yalnızca, Los Santos spor salonunun hemen güneyinde bulabileceğin Boxuille ile soyabilirsin.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

SOYUNMA ODASI

YILDIZ OYUNCULARIN DURUP DURURKEN BERBAT OYNAMASINA ANLAM VEREMİYOR MUSUNUZ? NASIL BAŞA ÇIKACAĞINIZI BİLMEK İSTİYORSANIZ, VOLKAN'I DİNLEYİN.



Ya hocam penaltı değil vallahi! Yalan mı söylüyoruz?!

Şu gölgeye basmayayım, şuna da, şuna... Ulan ne takıntılı adamım be! Kendi başımı yedim!

PES'te hala karşıma çıkıp da moral sisteminin olmadığını savunan arkadaşlarla karşılaşıyorum. Bazen kendimi Jaws filmindeki polis şefine benzetiyorum. Şehir sakinlerine denizde bir köpek balığının olduğunu söyleyip onları kurtarmaya çalışsam da milletin gülüp yüzmeye devam etmesi gibi bir şey bu da. Ama bana inanın, "o" gerçekten var!

NEDİR?

PES4'te oyuncularınız maçın gidişatından etkileniyorlar. Diyelim ki bir anda 2-0 öne geçtiniz. Göreceksiniz ki, 2-0 öne geçtikten sonra oyuncularınız 25 metreden bile kaleye çok sert ve etkili vuruşlar yapabilecekler. Ancak 2-0 yenik duruma düşerseniz, paslarınız yerini bulmayacak, yavaş koşacak ve Ahmet Dursun gibi şut çekeceksiniz. PES4'ün yapımcısı Shingo Takatsuka'ya sorduğumuzda "Oyunda gerçekten bir moral sistemi var mı?" diye, aynen şöyle demişti bize: "Takımınızın kendi sahasında oynamasıyla ile deplasmanda oynaması arasında büyük bir fark var."

NEDEN ÖNEMLİ?

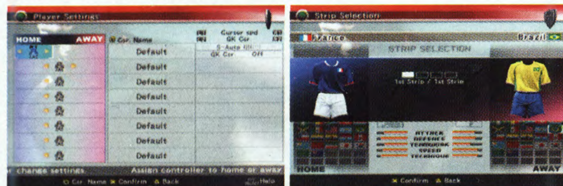
Teorimi kanıtlayacak ufak bir testim de var. Brezilya ile oynayın, eğer maç 2-0 veya daha farklı bir skorla aleyhinize dönerse, futbolcularınız aileleri kaçırılmış ve kendilerinden fidye isteniyormuş gibi (senaryo yazdım iki dakikada) oynayacaklar. Bu etkilenme olayı biraz da RPG oyunlarındaki sisteme benziyor, özellikle de mentality (zeka), teamwork (takım çalışması) ve consistency (tutarlılık) kriterleri... Fark edeceksiniz ki Ronaldo'nun zekası ve takım çalışması 75'e 70, oysa Fransa'dan Zidane'ın 80'e 80. Futbolda bunun anlamıysa kısaca şu: "Brezilya, bireysel açıdan harika bir oyun ortaya koyabilir. Ama işler yolunda gitmezse, takım, skor ne olursa olsun hala cesurca oynayan takımlara nazaran daha çabuk PES edecektir."

NE YAPILABİLİR?

Moral sisteminin ne kadar "moral bozucu" olduğunu, oyuncunuz birdenbire sorumsuzlaşınca anlayacaksınız. Topu karşı takıma verecek, kolay gol pozisyonlarını değerlendiremeyecektir (gol kaçırdıktan sonra elleriyle kafalarını tutup sinirlenen oyuncular, anlayın ki moralsizler). Bu moral sisteminden kaçış olmadığı gibi, sistem yenme şansınızı da artırabilir.

MORAL TAVSİYELERİ

Bozma moralini koçum benim!



KENDİ SAHANIZDA OYNAYIN
Her zaman kendi sahanızda maç yapmaya çalışın. PES4'ün yapımcısı Shingo'nun itirafına göre, ev sahibi olan takımın oyuncusuna daha kolay penaltı veriliyormuş.

DENGELİ TAKIMLAR
Seçeceğiniz takımda; takım çalışmasının, tutarlılığın ve zekanın yüksek olması önemli. Uluslararası takımlar içinden bu özelliklere sahip olan en iyi takımlar; Almanya, Fransa ve Portekiz'dir.

SALDIRIN SALDIRIN SALDIRIIIN!
Eğer Brezilya'yı ya da başka bir morali çökmüş bir takım seçmişseniz, 2-0'ın altına düşmeden taktik ayarlarınızı "all-attack"e, yani "tam atak"a çevirin.

GOLÜ DÜŞÜNÜN
Moral düşükken yapabileceğiniz tek şey sadece sonuca odaklanmaktır. Uzun hava toplarını ya da çapraz pasları denemeyin, garanti paslarla ilerleyin. Eğer bir gol bulursanız, oyuncularınız anında canlanacaktır.

SORUSU OLAN...

Dergimizin uzman kadrosundan PES4 ile ilgili en sert sorulara cevaplar... Abanmak yok!

Benim başım ara paslarıyla belada. En başlarda PES4'ün -bu açıdan- daha kolay olduğunu söylesem de, şimdi gördüğüm o ki, paslar doğrudan defans oyuncusuna gidiyor. Bana yardım edin!
Ali Murat, İstanbul
Volkan: Ara paslarla ilgili en pratik yol, ellerinizi gamepad'den çekmek ve sadece △ tuşuna basmak. Eğer zamanlama doğruysa, top oyuncunuza gidecektir ve bu size pas/şut için ekstra bir zaman kazandıracaktır.

PES4'te neden kendini yere atma tuşu yok? Sadece hayal edin: Dünya Kupası finalindeyiz. Uzatma dakikaları ve maç 0-0. Ceza sahasındayız. Kendimizi ustaca yere atıyor ve işteee, penaltı! Zalimce olsa da futbolun içinde olan bir şey.
Yılmaz Döngü, İzmir
Volkan: Kendini yere atma tuşu PES'e ters düşen bir şey. Zaten bu bir hile. Eğer penaltı kazanmak istiyorsan, ceza sahası içinde rakibe yakın oynayarak zaman geçir ve birinin çift almasını bekle. Bir yandan da topu sürmeye çalış. Yoksa Fırat bizi nasıl yeniyor sanıyorsunuz (5-0, 6-0, 7-0 vb - FA).

İmdat! Arkadaşımı sırf bu yüzden dövmek istiyorum; duran toplardan, özellikle serbest vuruşlardan o kadar güzel gol yiyorum ki, sormayın. Bu kadar kolay yemeyi önlemenin bir yolu var mı?
Kaan Çelik, İstanbul
Emin: Birinci yol: Rakibin kaleyi direk gördüğü serbest vuruşlarda, defanstan bir oyuncunu geriye çekip kaleye yaklaştır ve golü yiyebileceğin yeri kapa (ki bunu yapmak PES kuralları gereğince dergide yasak - FA). Oyuncun ne olursa olsun o topa kafa vuracaktır. İkincisi ise: Gelecek sayıda...





ACİL SERVİS

ŞU HEMŞİREYİ AYRI BİR YERE KOYALIM DA SİZE YARDIM EDELİM...

OKTOR'UN URALLARI! Maalesef sorularınızın cevaplarını telefonla veremiyoruz.

VAKA BİR

AHMET İPEK, İSTANBUL
Hasta: Commandos 2: Men Of Courage oynuyorum ve ikinci eğitim görevinde takıldım. Tank ortaya çıkıp adamlarımı yok edene kadar hiçbir problem yok. Onun hakkından gelmek için neler yapmalıyım? Yoksa tank dokuz canlı mı?

Doktor: Korkma evlat! Az önce ordudan arkadaşları aradım, senin işi hallettim. İçi asker dolu olan binayı temizledikten sonra, bir sandık bulmak için etrafa şöyle bir göz at. Sandıkta işine yarayacak birçok eşya bulacaksın; bunlara anti-tank bombaları da dahil. Sadece yolun sonuna, tankların çıktığı yere doğru ilerle ve bombaları zırhlı tümen gelmeden kurduğuna emin ol.



Tankı gördünüz mü? O sizi görmeden işini bitirin!

VAKA İKİ

OĞUZ ŞENSOY, İZMİR
Hasta: Benim derdim **Final Fantasy X-2** ile ilgili, büyük sıkıntı çekiyorum. Gippal'ın küresi hariç bütün hazine kürelerini topladım. Her yere baktım, bir yığın insanla konuştum ama onu bir türlü bulamadım. Bu küre kimin elinde ve neredelir?

Doktor: Gippal'ın küresi dördüncü bölümde, Mi'ihen Highroad'da, Rin'e araştırmalarında yardım ettikten sonra bulunabiliyor. Ekstra olarak gizli bir küre daha var; Awesome Sphere. YSLS-Zero'yu yendikten sonra bunu alabiliyorsun.

Gippal'ın küresini merak edenler bu koldan...



VAKA ÜÇ

CENGİZ KOÇARSLAN, İSTANBUL
Hasta: PS2'miz DVD'leri okuyamıyor. Merceği temizlemek için birkaç şey kullandık, ama tahmin edeceğiniz gibi sonuç hüsran. Tek çaremiz yeni bir makine mi almak, yoksa tamir etmek için yapabileceğimiz başka bir şey var mı?

Doktor: Aceleci davranarak yeni bir konsola para vermeyin. Bir ihtimal var: Merceğin çizilmiş veya yerinden oynamış olması (PS2'nize hak ettiği gibi davranıyorsunuz değil mi?). Neyse ki, nispeten kolayca düzeltilebilir. Hemen PS2'nizi aldığınız yere gidin. Garanti kapsamındaysa ücretsiz, değilse bir Sony Yetkili Servisi'nde sorununuzu kolayca halleder, oyun oynamaya devam edersiniz.

SIRADAKİ

Bir bölümde mi sıkıştınız? Acil bir hileye mi ihtiyacınız var? O zaman buraya bakın!

YAYA
GTA: San Andreas oynarken devamlı aracımı patlatıp duruyorum. Hızlı bir şekilde şehre gidebilmem için bir hile var mı?



TEDAVİ
Bir jet-pack işe yarar değil mi? Oyun içinde şu aşağıdaki kodu girerseniz, ayaklarınız yerden kesilecektir: (Sol, Sağ, L1, L2, R1, R2, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ)

TAM KONTRAT
Hitman Contracts'taki her silahı almak istiyorum, ama tüm bölümlerde Silent Assassin seviyesine ulaşamıyorum. Bana yardım edin!



TEDAVİ
Oyundaki tüm silahları açmak için Training bölümünde şu kodu girin: (R2, L2, Yukarı, Aşağı, ⊗, L3, ◎, ⊗, ◎)

VAKA DÖRT



İşte bulunamayan gag'lar (şakalar).

MAHMUT ZEYNEL, İSTANBUL
Hasta: İmdat! **The Simpsons: Hit & Run**'da takıldım. Oyunu yıllardır oynuyorum ve bitirmek üzereyim. Beni durduran tek şey, üçüncü ve altıncı bölümlerdeki bütün gag'ları (şaka) bulamamak.

Doktor: Üçüncü ve altıncı bölümlerde: Androids Dungeon'da radyoaktif adam ve robot; Kamp Krusty'de domuzun kafası ve bayrak direği; Observatory'de alarm, ampul, teleskop, "frinkiac" makinesi; Squidport Sign'da tabelanın yanındaki gemi, geminin içindeki vinç; Wall E'de sansarlar, top girintisinin yanındaki tuş. Sadece üçüncü bölümde: The Funland Arcade Dumpster. Yalnız altıncı bölümde: The Noiseland Arcade Dumpster. ■

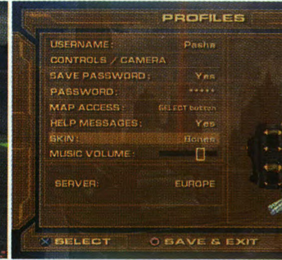
EV TEDAVİSİ

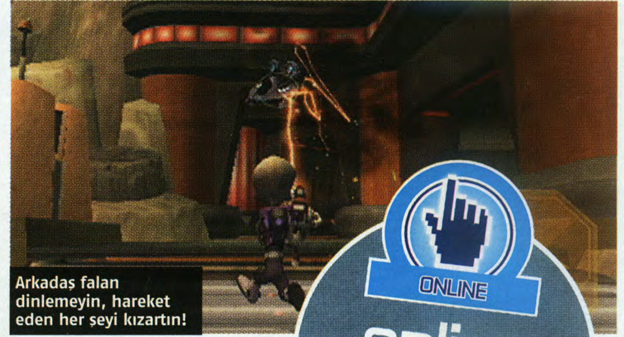
ERMAN GÜNCAY, İSTANBUL
Soru: Jak 3'te oyunun sonundayım ama son devi yenemiyorum. Ne yapabilirim?
Cevap: En başta, aracınla radarda gördüğün tüm kırmızı noktaları (robotun ayaklarındaki parıltılar) vurmalısın. Suya girmemeye çalış. Daha sonraki bölümde, yerdeki robotun üstüne tırman, toplu zarar veren silahı kullan.




Tek gözü olduğuna bakmayın, turnayı retinasından vurabilir o silahla.






Arkadaş falan dinlemeyin, hareket eden her şeyi kızartın!





RATCHET & CLANK 3

ONLINE MI? DOĞRU SAYFADASINIZ!



PS2, "online olduktan" bu yana birkaç terkedilmiş server'dan daha fazlasını bulamamıştık. Bu yüzden R&C3 aracılığıyla ortam oluşturup kaynaşan bir grup oyuncu keşfetmek güzel bir duygu. Bu grup oldukça arkadaş canlısıydı da. Yine de oyuna hemen giremedim. Yalvardım, yakardım, salto falan attım, ancak teklifimi kabul ettiler. Hırs yaptım, hepsini ezecektim.

Neyse, şimdi oyunun online versiyonunun nasıl olduğuna şöyle bir göz atalım. Temelde üç oyun modu bulunmakta: Deathmatch, Capture the Flag ve Siege. Deathmatch'deki tek amaç, -tahmin edebileceğiniz gibi- gördüğünüzü öldürmek. En çekişmeli sahneleri de bu modda yaşayacaksınız. Capture the Flag'de oyun iki rakip takıma ayrılıyor ve karşı takımın bayrağını kapıp kendi bölgenize götürmeye çalışıyorsunuz. Burada çok iyi bir takım çalışması gerekiyor kesinlikle. Siege ise biraz daha strateji gerektiren bir mod. Hem üssünüzü koruyor, hem de karşı üssü değişik yollarla ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Toplam beş şehire (Veldin, Aquatos, Aridia, Novalis, Tyhrranosis) ayrılan 10 haritada R&C3'teki en iyi sekiz silaha ulaşabiliyorsunuz. Ana oyunda, karşılaştığınız karakterler dahil 20 adet seçebileceğiniz görünüş var. Chat ve kulaklık yardımıyla diğer insanlara soru sorabilir, kaynaşabilir veya klanınızı genişletebilirsiniz. Canınız bunlarla uğraşmak istemiyorsa, "İki kapışıp çıkayım" diyorsanız da, Quick Mod'u deneyin.

R&C3 Online'ın grafikleri normal oyundan farksız. Saatlerce oynamama rağmen bir nebze olsun yavaşlama ya da "lag" hissetmedim. Çatışma sahneleri olabildiğince hızlı ve renkli. R&C3 online'ı yeni yeni oynuyorsanız ve devamlı yeniliyorsanız bunu kafanıza takmayın. Online'a ısınmak zaman alıyor. Ana oyunu bitirmiş olmanızsa hiçbir şeyi değiştirmiyor. Bakın iki saattir yeniliyorum, kızıyor muyum? Sadece yanımdaki yastığa kafa atıyorum (ki canım acımasın) arada bir, o kadar.

Peki, hiç mi kötü yanı yok online versiyonun? Maalesef var. Bölüm tasarımları biraz boş. "Birini bulayım da öldüreyim!" deyip aramaya başladığınızda, uzunca bir süre aylak aylak dolaşıyorsunuz. Tek kişilik oyundaki araçlar burada da var, bu kulağa hoş gelebilir, ama hafif şiddette geçen çatışmalarda bu araçlar dengeyi bir hayli bozmuş. Sonuç olarak, eğer online oyunları oynayabiliyorsanız ve R&C 3 Online'ı es geçtiyseniz, üzülmeniz, ağlamanız ve benim yaptığım gibi yastığı yumruklamanız lazım (ki canınız acımasın). ■ **Volkan Turan**

PUAN 9/10
MAX. OYUNCU SAYISI 8
CHAT VAR
KULAKLIK DESTEĞİ VAR
ONLİNE HARİTA/BÖLÜM 10
MODLAR SIEGE, DEATHMATCH, CAPTURE THE FLAG

KARAR

Zengin tek kişilik oyunla karşılaştırıldığında biraz yüzeysel kalıyor, fakat R&C3'ün Deathmatch fazlasıyla eğlenceli. Arkadaş canlısı, gittikçe güçlenen ve sizi hiç acımadan vuran bir kısım "online" arkadaştan bahsetmiyorum bile. Bahsetmiş oldum, evet, farkındayım.





Metropolis haritası... Sert kapışmalar için iyi bir tercih.

LİSTELER

RPS2D LİSTESİ YAYIN HAYATINA BAŞLIYOR!

HANGİ OYUNU ALDIĞINIZI BİLİYORUZ!

İYİ VE KÖTÜNÜN SAVAŞI!

Kötü oyun yoktur, az satan oyun vardır!

Çelişkiye son! "En fazla satan oyunu almalıyım!", "Ama The Sims hala listede! Vazgeçtim!" diye tırnaklarınızı yemeyeceksiniz artık! Orijinal oyun satışlarına göre düzenlenen ELSPA listesinde aradığınızı bulacaksınız!

Gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olan GTA: San Andreas tabii ki en çok satan oyunumuz. Buna hiç şaşırmadık, şaşırmayız da, ama küme düşme hattında ilginç gelişmeler yok değil. FIFA 2005'in PES4'ü geçmiş olması şaşırtıcı. Hayır, tabii ki şike yok. Bunun tek açıklaması var: Konami'nin Avrupa pazarındaki etkisizliği. The Urbz'un bu kadar az satması da bizi şaşırtmıyor değil. Çok değişken bir liste karşınızdaki. Her an her şey olabilir. Gelecek sayıda aynı yerde, aynı saatte buluşalım. Gece 12'yi geçirirseniz eğer, listedeki 20 oyun da The Sims'e dönüşecek.

İNANILMAZ MI? EMİN MİSİNİZ?
The Incredibles'ın bu kadar yukarıda olmasına şaşırmadık değil. Çünkü kendisi bu listedeki en kötü oyun! Evet evet, en kötüsü! Buna rağmen Killzone ve Burnout 3'ün üstünde (aşağıya bakın). Filmi ruhumuza sahip olabilir, ama oyunu asla!



YOKUŞ AŞAĞI?
Burnout 3: Takedown'ın listede alt sıralarda olmasını kaldıramıyoruz. Bu kadar iyi bir oyunun burada olmaması gerektiğini düşünüyoruz. Ama biz, çevreye verdiğimiz geçici rahatsızlığa aldırmadan gürültüyle sürüşümüze devam edeceğiz.

EN ÇOK SATAN 20 OYUN



	Oyun Adı	Yayıncı	Puan
1	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	ROCKSTAR	10/10
2	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA	8/10
3	FIFA FOOTBALL 2005	EA	8/10
4	PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	UBISOFT	9/10
5	PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	10/10
6	THE INCREDIBLES	THQ	6/10
7	WWE SMACKDOWN! VS RAW	THQ	8/10
8	CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	8/10
9	KILLZONE	SONY	9/10
10	THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE	EA	7/10
11	EYETOY PLAY 2	SONY	8/10
12	THE GETAWAY: BLACK MONDAY	SONY	8/10
13	TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA	9/10
14	SEGA SUPERSTARS	SEGA	8/10
15	COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	9/10
16	STAR WARS: BATTLEFRONT	LUCASARTS	7/10
17	RATCHET AND CLANK 3	SONY	9/10
18	BURNOUT 3: TAKEDOWN	EA	10/10
19	THE URBZ: SIMS IN THE CITY	EA	8/10
20	GOLDENEYE: ROGUE AGENT	EA	6/10

GEÇEN AY NE OYNADIK?

FIRAT
1 GTA: San Andreas
2 Pro Evolution Soccer 4
3 Katamari Damacy
4 Gran Turismo 4
5 Silent Hill 4



HASAN
1 Pro Evolution Soccer 4
2 MGS3: Snake Eater
3 Bloodrayne 2
4 Need For Speed: Underground 2
5 NBA Live 2005



VOLKAN
1 Project: Snowblind
2 Viewtiful Joe 2
3 Pro Evolution Soccer 4
4 Street Fighter III: Third Strike
5 Constantine



TUNA
1 Tekken 5
2 Devil May Cry 3: Dante's Awakening
3 NBA Street V3
4 Fight Night Round 2
5 Cold Fear



EMİN
1 Tekken 5
2 Gran Turismo 4
3 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
4 Pro Evolution Soccer 4
5 GTA: San Andreas



EN İYİ 100

NE YAPIN, NE EDİN, BU OYUNLARI MUTLAKA OYNAYIN!

BU AY

Gördüğünüz listede sadece güçlü olan oyunlar hayatta kalabilir. Her yeni sayıda bu listeye girecek ve çıkacak oyunlar olacak. Yeni gelenleri karşılayacak, "Hoş geldin" diyecek, gidenleri ise... Kısaca satacağız. Ama bu demek değildir ki listeden çıkan oyunlar değersizdir. Evet, 100 oyunumuz emrinize amadedir! Sağdan say!



EN İYİ 100 OYUNU ANAHTARINIZ

ALTIN
Görülmesi ve bulunması çok zor. Kusursuz oyunlara verdiğimiz ödül (10/10).

GÜMÜŞ
Kesinlikle oynamanızı tavsiye ettiğimiz sağlam oyunlara verdiğimiz ödül (9/10).

BRONZ
Çok az kusuru olan oyunlara verdiğimiz ödül (8/10).

ACE COMBAT: SQUADRON LEADER — BRONZ
"İt dalaşı" mı yapmak istiyorsunuz? Squadron Leader'ı deneyin!
DVD'DE

ARMORED CORE 3
Dev robotları yönetmeyi seviyorsanız fazla seçeneğiniz yok.

BEYOND GOOD & EVIL — BRONZ
Rayman'in yaratıcısından her şeyiyle orijinal bir platform oyunu.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON — BRONZ
Point&click adventure'dan aksiyon/adventure'a...

BURNOUT 3: TAKEDOWN — ALTIN
Şaşırtıcı derecede hızlı ve güzel

CALL OF DUTY — BRONZ
Rusya, Almanya ve Afrika'yı kapsayan çok iyi bir İkinci Dünya Savaşı shooter'ı.

CAPCOM VS SNK 2 — BRONZ
Yaşlı iki devin kapıştığı bir dövüş oyunu. Ken, Iori'ye karşı...

COLIN MCRAE RALLY 2005 — GÜMÜŞ
Dağ bayır demeden McRae ile ortalığı tozu dumana katın.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE — BRONZ
Gerçek zamanlı, detaylı ve gerilimli bir WW2 stratejisi.

CONFLICT: DESERT STORM II — BRONZ
90'larda geçen iyi bir taktik aksiyon...

DANCING STAGE MEGAMIX
Dans pad'iyle oynarsanız eğlencesi katlanıyor.

DARK CHRONICLE — GÜMÜŞ
Güzel ve sürükleyici bir RPG.

DEAD OR ALIVE 2
Taktik ağırlıklı "zengin" bir 3D dövüş oyunu.

DEF JAM VENDETTA: FIGHT FOR NEW YORK — BRONZ
Hey adamım! Amerikan Güreşi yapalım! Yea?

DEUS EX — GÜMÜŞ
Birçok tür ile harmanlanmış bu FPS, hala hitler arasında.

DEVIL MAY CRY — GÜMÜŞ
Usta Capcom'dan klasik aksiyon oyunu.

DYNASTY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS
Derin, detaylı, samuray, strateji, aksiyon...

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES — BRONZ
Devasa RPG oyunlarına giriş yapmak için bir bahane!

EYETOY PLAY 2 — BRONZ
TV'nin karşısına geçin ve ekranı iyi takip edin, eğlenin.

FIFA FOOTBALL 2005 — BRONZ
Daha çok lisans, daha sağlam bir oynanış ve First Touch sistemi.

FINAL FANTASY X-2 — GÜMÜŞ
FF'yi dişilerle oynamak nasıl bir şey mi? Cevabı burada!

FORBIDDEN SIREN — GÜMÜŞ
Gizlilik temalı, iç gıdıklayan mekanlarda geçen bir korku/adventure.

FREEDOM FIGHTERS — GÜMÜŞ
Kuşatılan New York'ta geçen, bağımlılık yaratan akıcı bir taktik/aksiyon.

FREQUENCY — BRONZ
Oyuncular ve "clubber"lar için ritim/aksiyon oyunu. Ha?

GITAROO MAN — BRONZ
PaRappa ve Van Helen karışımı bir gitar çalma macerası. İlginç!

GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK — ALTIN
2 süper oyun aynı DVD'de.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS — ALTIN
Vice City'den kat kat büyük. Gelmiş geçmiş en "büyük" oyun.

GRAN TURISMO 3: A-SPEC — GÜMÜŞ
Tartışmasız en iyi yarış oyunu. Kesinlikle edinin.

HALF-LIFE — GÜMÜŞ
Levyeli profesör Freeman ile tanışmayan kalmadıysa, buyurun.

HERDY GERDY — BRONZ
Denenmeye değer bir 3D çizgi-filmsi macera.

HITMAN: CONTRACTS — BRONZ
"Ben suikastçıyım, hür yaşarım ve kel ölürüm!" diyenlere...

ICO — GÜMÜŞ
Diğerlerine hiç benzemeyen "büyülü" bir aksiyon/adventure.

I-NINJA — BRONZ
Herkes için eğlenceli ve komik bir oyun.

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY — GÜMÜŞ
Crash'ın yapımcılarından harika bir platform oyunu.

JAK II: RENEGADE — GÜMÜŞ
Jak geri döndü; daha olgun, daha bilgili ve -en önemlisi- daha iyi.

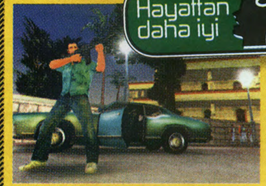
JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING — GÜMÜŞ
007 en sonunda hak ettiği yerde. Şaşırtacak kadar iyi.

KILL.SWITCH — BRONZ
Eğlenceli ve kaliteli bir aksiyon.

KILLZONE — GÜMÜŞ
Konsolunuzu her daim işgal edecek, inanılmaz bir FPS.

EĞER...

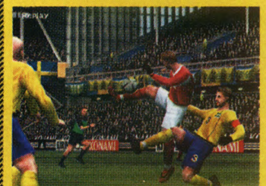
Sadece bu şekilde yaşabilseydik.



En iyisi için... Hayat
GTA DOUBLE PACK
İtiraf edin, hayat bazen sıkıcı olabiliyor. Uyan, işe git, ye-iç, uyu, başa sar, bunları tekrar et ve öl. GTA DP ise size hayallerinizi gerçeğe çevirmeyi teklif ediyor (Vanilla Sky?). Para, kadınlar, eğlence ve çok sayıda araç... Kısacası dünya sizin! Buraya yazı yazmak (öhm), Pazartesi sabahının buhranı, hiçbiri yok.



En iyisi için... Arabalar
GRAN TURISMO 3: A-SPEC
PS2'nin ilk GT'si olmasının yanında çok sayıdaki arabasıyla da dikkatleri üstüne çekiyor. Harika grafikler, müzikler, motor sesleri, pistler, modifiye parçaları, zorlu ve uzun parkurlar... Derken almışsınız başınızı göçüp gitmişsiniz. Bir de GT4 çıktı başımıza. Yeni kurtulduk bu ikisinin etkisinden.



En iyisi için... Futbol
PRO EVOLUTION SOCCER 4
Bu oyundan sonra bir şeyi fark ettik: Kanepenin üzerine öylece uzanıp cipsimizi yiyip, içeceğimizi içip, Dünya Kupası'nda da "Türkiyea! Türkiyeağğğ!" diye bağırmaktan daha güzel bir şey varsa o da, istediğimiz bir takımla PES4'te güzel goller atmaktır. Maçtan sonra kendinizi basın toplantısı düzenlerken bulursanız, şaşırmayın.

KINGDOM HEARTS BRONZ
Disney ve Square ultra sevimli bir RPG için buluşmuşlar. Ve...

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE BRONZ
Bu vampir kan ziyafetinin -şimdilik- en iyi bölümü.

MADDEN NFL 2005 GÜMÜŞ
Taktik olarak sağlam ve güncellenmiş. Omuzlara kuvvet!

MANHUNT GÜMÜŞ
Kirli, pis, ürkütücü, ama görkemli bir oyun. GTA'nın yapımcılarından...

MASHED GÜMÜŞ
Micro Machines'in kuzeni. Ve kesinlikle eğlenceli.

MAXIMO VS ARMY OF ZIN BRONZ
Platform oyunlarına ikinci kılıç darbesi...

MAX PAYNE
Matrix tarzında güzel bir TPS.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE GÜMÜŞ
Savaşı her şeyiyle yansıtan etkileyici bir FPS.

MERCENARIES GÜMÜŞ
Savaşırken para kazanmak...

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY ALTIN
Taktik/gizlilik üstüne kurulu bir şaheser. Keşke Snake de görebilseydi.

MIDNIGHT CLUB II BRONZ
Midnight Club II, online da oynanabildiği için rakiplerinden birkaç km önde.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE BRONZ
Hala kanlı ve gerilimli! Bol hareket ve kombo...

MOTO GP3 BRONZ
Detay arayan kaliteli yarışçılar? Motor başına!

MUSIC 3000 GÜMÜŞ
DVD parasına gelen gerçek bir kayıt stüdyosu? Bunu istemeyen var mı aranızda?

NBA BALLERS BRONZ
Basketbol seviyorsanız bu oyun mutlaka arşivinizde olmalı.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 BRONZ
Çok sayıda yol ve bir ton mod ile eğlenceli/gerçekçi bir oynanış.

NFL STREET 2 BRONZ
Bol takımlı, zevkli bir Amerikan futbolu.

OBSCURE
Ürpermek isteyenleri hayal kırıklığına uğratmayacak bir korku oyunu.

ONIMUSHA 3 GÜMÜŞ
Fantastik mekanlarda neredeyse kusursuz bir macera.

PARAPPA THE RAPPER 2
Oldukça rağbet gören bir ritim/aksiyon.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN GÜMÜŞ
Biri "aksiyon" mu dedi?. Demedi mi?

PRO EVOLUTION SOCCER 4 ALTIN
Buraya bir açıklama yazmamızı beklemiyorsunuz herhalde!

PROJECT ZERO BRONZ
İnsanı ve tatlı su balıklarını gerçekten tedirgin eden bir korku oyunu.

RAINBOW SIX 3 BRONZ
Gerçekçi ve online görevleriyle kaliteli bir shooter.

RATCHET & CLANK 3 GÜMÜŞ
Geniş silah yelpazesi ve eğlenceli oynanışıyla serinin en iyisi.

RED DEAD REVOLVER GÜMÜŞ
Vahşi Batı'da ıslıklar eşliğinde altıpatlar kullanmanın tek yolu...

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X GÜMÜŞ
Korkmak istiyorsanız bu klasiği deneyin.

ROCKY BRONZ
İtalyan Aygırı'nın hikayesiyle paralel...

SECOND SIGHT BRONZ
Ruhsal birçok güç kullanabildiğiniz heyecanlı bir oyun.

SHADOW OF ROME BRONZ
İkiye ayırmak, bölmek, parçalamak, kan akıtmak... Başka?

SHELLSHOCK: NAM '67
Kesintisiz aksiyon sunan "gürültülü" ve zor bir shooter.

SILENT HILL 3 GÜMÜŞ
Resident Evil'la birlikte zirvede. Cesareti olan?

SINGSTAR GÜMÜŞ
Şarkı yarışmalarına katılmayın, Singstar oynayın.

SMASH COURT PRO TENNIS TOURNAMENT 2 BRONZ
İkinci set... Zor, ama çok güzel olduğunu hatırlatalım.

SOCOM II: US NAVY SEALS BRONZ
Online destekli bir taktik shooter.

SONIC HEROES BRONZ
Demode olmasına rağmen hala hızlı ve çok güzel.

SOUL CALIBUR II ALTIN
Kılıç kılıca dövüşebileceğiniz başka bir başyapıt.

SPIDER-MAN 2 BRONZ
"Çatı ve Dış Cephe Kaplaması"nda 20 yıllık deneyim...

SPLINTER CELL GÜMÜŞ
THY'nin rakipleri: Sam Fisher, Snake...



XIII
XIII cell-shade grafiklere sahip bir FPS. Hafızasını kaybetmiş ve masum olduğunu ispatlamaya çalışan birini canlandırıyoruz. Suçunu merak eden? Aslında önemli değil (!), sadece başkana suikast. Masum olduğunuzu anlatmak kolay değil. Elde sadece bir anahtar ve dövmeden başka bir şey yok.

SSX 3 GÜMÜŞ
Uzun ve hızlı yarışları sayesinde PS2'de liste başı.

STARSKY & HUTCH
70'lerin efsane TV dizisi...

STUNTMAN BRONZ
Driver'ın yapımcılarından dublörlük kursları...

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM BRONZ
Taktik/aksiyon oyunlarının ilklerinden...

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN BRONZ
PS1'den bu yana kitlesine kitle katan bir taktik shooter.

TEKKEN 4
Eksiklerine rağmen hala müthiş.

TENCHU: WRATH OF HEAVEN BRONZ
Eski Japonya'da geçen sağlam bir gizlilik temalı ninja oyunu.

THE GETAWAY: BLACK MONDAY BRONZ
Londra'da geçen bol gangsterli, görselliği iyi bir macera.

TLOTR: THE RETURN OF THE KING BRONZ
Frodo, sinemadan sonra PS2'ye de damgasını vurdu.

THE MARK OF KRI
İrice bir barbarı kontrol ettiğiniz bol kombolu fantastik bir aksiyon.

THE SIMS BUSTIN' OUT BRONZ
Sim'lerin parti zamanı...

THE THING GÜMÜŞ
J.Carpenter'ın filminden uyarlanan soluksuz bir korku oyunu.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005 GÜMÜŞ
Tiger ile oynayabildiğiniz, gerçekçi bir golf oyunu.

TIMESPLITTERS 2 ALTIN
PS2'nizin hayatta kalabilmesi için bu oyuna ihtiyacı var.

TOCA RACE DRIVER 2 BRONZ
Gerçekçi oynanış, hız hissi...

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 BRONZ
Jackass'le Tony aynı turnede... Aman dikkat!

VIRTUA FIGHTER 4 BRONZ
Tekken'e alternatif sayılı dövüş oyunlarından biri...

VIEWTIFUL JOE BRONZ
Çizgi-film görüntüsüyle hoplayıp zıplamaca!

VIRTUA TENNIS 2 BRONZ
PS2'nin en iyi tenis oyunu olmaya aday...

WAR OF THE MONSTERS BRONZ
1950'lerin canavar konulu filmlerini saygıyla anıyoruz!

WRC 4 GÜMÜŞ
Colin McRae ile her yönden kapışan kaliteli bir ralli.

XIII BRONZ
Çizgi-roman kahramanının FPS versiyonu.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER BRONZ
Konami'den PS2'deki en iyi aksiyonlardan biri...

YOLDAKİLER

HANGİ OYUN NE ZAMAN ÇIKACAK?

MAYIS	TÜR	YAYINCI
Area 51	FPS	Midway
Arc the Lad: End of Darkness	RPG	Namco
Brave: The Search for Spirit Dancer	Aksiyon	SCEA
Battlestations: Midway	Aksiyon	SCI
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Yarış	Empire
Bomberman: Hardball	Bulmaca	Ubisoft
Cold Winter	FPS	Vivendi
Conspiracy: Weapons of Mass Dest.	FPS	Oxygen
Delta Force: Black Hawk Down	FPS	Novalogic
Enthusia Professional Racing	Yarış	Konami
Gametrak: Real World Golf	Spor	Belli Değil
Getting Up: Contents Under Pressure	Aksiyon	Atari
Madagascar	Aksiyon	Activision
Juiced	Yarış	THQ
Outlaw Tennis Sport	Spor	Take 2
Pilot Down	FPS	Oxygen
Pump It Up: Exceed	Müzik	Mastif
SingStar Popworld	Puzzle	SCEE
SW EIII: Revenge of the Sith	Adventure	Activision
Worms 4: Mayhem	Strateji	Team 17

HAZİRAN	TÜR	YAYINCI
Batman Begins	Aksiyon/Adventure	EA
Battlefield: Modern Combat	FPS	EA
Brian Lara International Cricket	Spor	Codemasters
Cowboy Bebop	Aksiyon	Bandai
Destroy All Humans!	Aksiyon	THQ
Fantastic Four	Aksiyon	Activision
Killer 7	Aksiyon	Capcom
Medal of Honor: Dogs of War	FPS	EA
The Shield	Aksiyon	SEGA
Samurai Western	Aksiyon	Capcom
Swords of Destiny	Aksiyon	Rising Star

YAZ	TÜR	YAYINCI
187: Ride Or Die	Yarış/Aksiyon	Ubisoft
24	Aksiyon/Adventure	Belli Değil
America's Army: Rise of a Soldier	Taktik	Ubisoft
Aquanox 2: Revelation	Aksiyon	Jowood
Battlestations: Midway	Simulasyon	SCi
Beat Down: Fist of Vengeance	Aksiyon	Capcom
Charlie And The Chocolate Factory	Aksiyon	2K Games
Everybody's Golf	Spor	Sony
EyeToy: Kinetic	EyeToy	Sony
Far Cry Instincts	FPS	Ubisoft
Fear Factor: Unleached	Aksiyon	Arush
Final Fantasy XII	RPG	Square
Hitman Blood Money	Aksiyon/Adventure	Eidos
Ico 2	Aksiyon/Adventure	Sony
Incredible Hulk	Aksiyon/Adventure	Vivendi Universal
Jaws	Aksiyon	Majesco
Kingdom Hearts II	RPG	Square Enix
LA Rush	Yarış	Midway
Madden NFL 2006	Spor	EA
Makai Kingdom: CotST	Strateji/RPG	NIS America
Mark Ecko's Getting Up: CUP	Adventure	Atari
MotoGP4	Yarış	Sony
NCAA Football 2006	Spor	EA
Neighbours From Hell	Bulmaca	Koch
Notorious: Die to Drive	Yarış	Ubisoft
Okami	Adventure	Capcom
Phantom Chrash 2050	Aksiyon	Konami
Romance of The Three Kingdom X	Strateji	KOEI
SAS: Against All Odds	Aksiyon	Oxygen
Sega Rally	Yarış	Sega
Shin Megami Tensei: DDS2	RPG	Atlus
Star Craft: Ghost	Aksiyon/Adventure	Vivendi Universal
Starsky and Hutch 2	Yarış	Empire
The Movies	Simulasyon	Activision
The Mummy: The Animated Series	Aksiyon/Adventure	Hip Games
Tomb Raider	Adventure	Eidos
Ultimate Spider-Man	Adventure	Activision
Zatchbell	Dövüş	Bandai

Hasan...
Area 51
"Amanın! O pörtlek gözlüler de kimdi? Nereden gelmişlerdi? Kimin için? Yoksa? Hayıııır!"

Tuna...
Ico 2
"Bu oyunu istiyorum! Yazın mı çıkacak? Zamanı ileri alın, Dr. Emmett Brown'ı getirin! Arabanın LPG'si mi bitti? PS2 falan atın depoya, çalışsın! Bir şeyler yapın!"

SONBAHAR	TÜR	YAYINCI
Ape Escape 3	Aksiyon	Sony
Carmaggedon	Yarış	SCi
Castlevania: Curse of Darkness	Aksiyon/Adventure	Konami
Conflict Global Terror	Aksiyon	SCi
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil
Fear & Respect	Aksiyon/Adventure	Midway
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	RPG	Square
Gauntlet: Seven Sorrows	RPG	Midway
Harry Potter And The Goblet of Fire	Aksiyon/Adventure	EA
Iron Man	Aksiyon	Activision
Mortal Kombat: Shaolin Monks	Dövüş	Midway
Nightmare Before Christmas	Adventure	Capcom
Open Season	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
Pac-Man World 3	Bulmaca	Namco
Resident Evil 4	Korku	Capcom
Rogue Trooper	Aksiyon/Adventure	SCi
Roll Call	FPS	SCi
Scarface	Aksiyon/Adventure	Vivendi Universal
Scooby-Doo! Unmasked	Aksiyon	THQ
Socom 3: U.S. Navy Seals	Aksiyon	Sony
Spartan: Total Warrior	Strateji	SEGA
Surf's Up	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
The Chronicles of Narnia	Adventure	Buena Vista
The Godfather	Aksiyon	EA
The Suffering: Ties That Bind	Aksiyon/Adventure	Midway
The Warriors	Aksiyon/Adventure	Rockstar
True Crime 2	Aksiyon	Activision
Without Warning	Aksiyon	Capcom

BELLİ DEĞİL	TÜR	YAYINCI
7 Sins	Simulasyon	Monte Cristo
Black	FPS	EA
Black & White: Next Generation	Simulasyon	Belli değil
Big Mutha Truckers 2: TMH!	Yarış	THQ
Burnout 4	Yarış	EA
Championship Manager 5	Sport	Eidos
Commandos Strike Force	FPS	Eidos
Crime Life: Gang Wars	Aksiyon	Konami
Dawn of The Dead	Aksiyon/Adventure	Hip
FIFA 2006	Spor	EA
Freerunning	Spor	Eidos
King Kong	Aksiyon	Ubisoft
Madden 2006	Spor	EA
Shrek 3	Aksiyon	Activision
Overdose	Aksiyon	SCi
Pro Evolution Soccer 5	Spor	Konami
Sniper Elite	FPS	Belli Değil
Soul Calibur III	Dövüş	Namco
Stargate SG1: Atlantis	FPS	Novalogic
State of Emergency 2	Aksiyon	Capcom
The Regiment	Strateji	Konami
The Matrix: Path of Neo	Aksiyon	Atari
Tiger Woods PGA Tour 2006	Spor	EA
TOCA Race Driver 3	Yarış	Codemasters
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Taktiksel	Ubisoft
Tom Clancy's Splinter Cell 4	Taktik/Aksiyon	Ubisoft
Unreal Championship	Aksiyon	Midway

Emin...
Fear & Respect
"Snoop Dogg (Alişan?) ile Los Angeles'ın karanlık arka sokaklarında delikanlılığın kitabını yazmak isteyen? Kasım'da aynı yerde buluşalım adamım!"

RENKLER

KESİN ALIN!

DENEMEYE DEĞER!

KAÇIN!

RADAR

Radara yakalananlar...

ÇIKTI



ACE COMBAT: SQUADRON LEADER
PS2'nin en iyi simulasyon oyunu şu anda piyasada, demosu DVD'de.

YAKINDA



WORMS 4: MAYHEM
Kurtçuklar dönüyor! Hem de kendi silahınızı oluşturabileceğiniz silah fabrikası ve yeni mekanlarla...

ÇOK UZAKTA



BATMAN BEGINS
Film oyunları bizi heyecanlandırmaz aslına bakarsanız. Ama bu oyundan umutluyuz nedense! Bekliyoruz!

geri sayım

OYUNLARDAN BUNALDIĞINIZDA KÜLTÜR MANTARI BURADA...

GERİ SAYIM BAŞLADI!

Durdurmak için maviyi mi kesecektik, kırmızıyı mı?



Sevgili dostlar; bir derginin vazgeçilmezi varsa o da kültür-sanat bölümüdür. En alakasız dergilerin bile (bkz: Veteriner Hekimleri Birliği Dergisi) son sayfaları, o ayki filmlerin, albümlerin incelendiği sayfalardır. Bu bir Kızılderili geleneğidir ve bu gelenek tüm dünyaya yayılmıştır. Sadece filmler ve albümler mi? Hayır. Biz geleneği genişlettik ve -bu ay için- popüler oyunların acımasızca eleştirildiği "RPS2D Araştırması"nı ekledik. Oturan Boğa'dan izin aldık tabii ("Ugh!" dedi, "Neyse, izin verdi herhalde!" dedik biz de).

Bu ayki kültür-sanat aktivitelerimiz arasında; İstanbul Film Festivali'nde gösterilen Metallica (diğer adıyla "Yahu Metallica Çok Bozuldu") belgeseli Some Kind of Monster (DVD), Gorillaz'ın yeni albümü Demon Days, 8 bit oyun efektleriyle müzik yapan Machinae Supremacy'nin albümü ve Türkiye'de ısrarla gösterime alınmayan Eternal Sunshine of the Spotless Mind'ın soundtrack'leri var.

Oyunlardan bunaldığınızda ben Türk filmlerinde yazılan mektuplardaki gibi "çok uzaklarda" değil, burada olacağım.

Elif Akça

Elif Akça,
elif@ps2dergisi.com



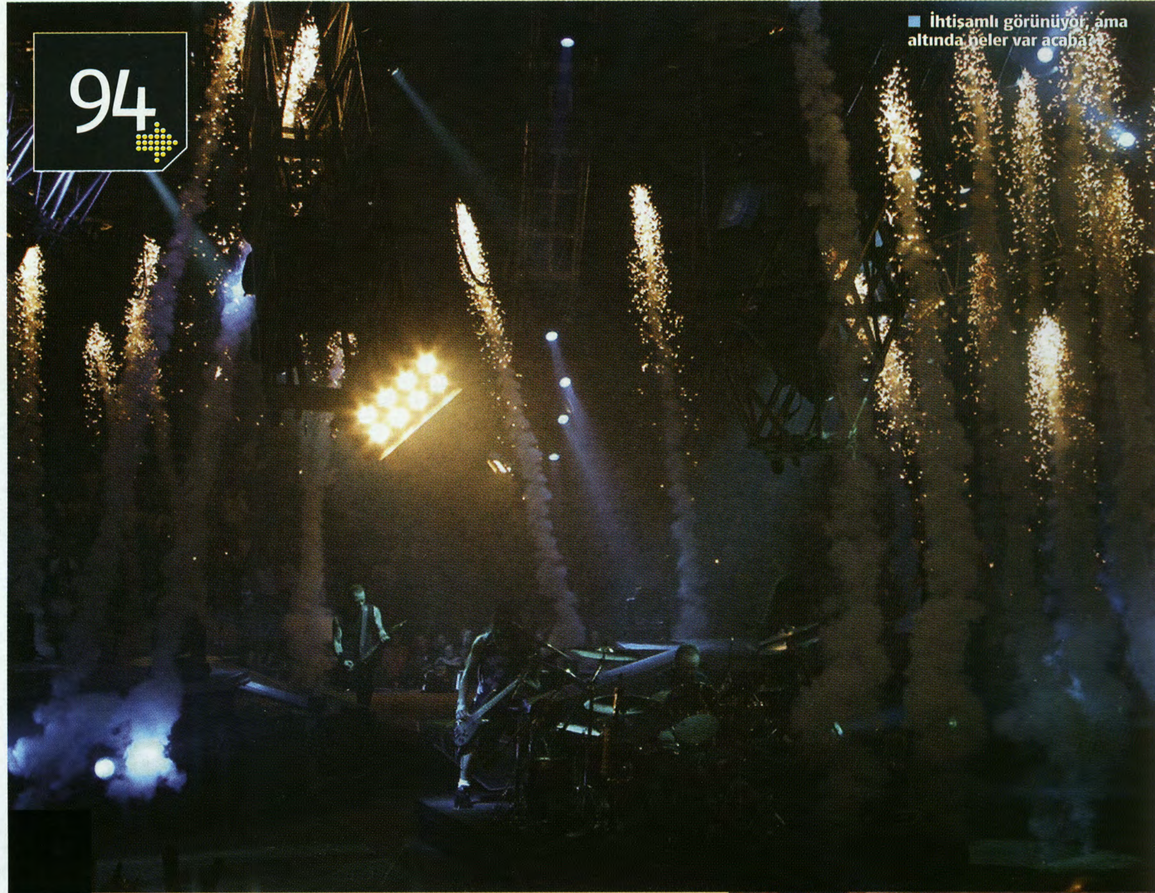
dvd



müzik



araştırma



İhtişamlı görünüyor, ama altında neler var acaba?



Soundtrack'leri de filmi kadar iyi mi?



SOME KIND OF MONSTER

İÇİNİZDEKİ TRAFİK CANAVARINI DURDURUN...



Bir devin diz çöküşü...



YÖNETMEN
Joe Berlinger, Bruce Sinofsky
OYUNCULAR
James Hetfield, Lars Ulrich, Kirk Hammett, Robert Trujillo
DAĞITIM
Paramount
FİYAT
32 YTL
EKSTRALAR
Oyuncu ve yapımcıların yorumlarını da içeren ek sahneler, festival ve galalar, "Some Kind of Monster" klibi, yönetmenlerin biyografileri.

FİLM: "Some Kind of Monster"; yirmi yıldan fazladır dünyaya hüküm süren Metallica imparatorluğunun, 2001 yılında Jason Newstead'in (bas) gruptan ayrılmasıyla girdiği çöküş devri ile başlıyor. Jason neden mi ayrılmış? Metallica'da yaratıcılığının kısıtlandığını hissediyormuş, bu yüzden kendi grubunu kurup özgürlüğe kavuşmak istemiş. Hetfield da Mel Gibson gibi "Friiiiiiiiiidım" (ki İngilizce'de "freedom" deriz buna) diye bas bas bağıran Jason'a kapıyı göstermiş. Peki Jason gitmeseydi bu çöküş devri olmaz mıydı dersiniz? Geride kalan üçlünün çevreleriyle, aileleriyle ve özellikle kendileriyle olan çatışmalarına bakılırsa muhtemelen yine olurdu. Jason'ın gidişi sadece birikim balonunu iğneyle patlatan Bugs Bunny olmuş. Bu çöküş devrinin ardından gelen bir toparlanma devri de var tabii. Grup üyeleri belgesel boyunca menajerleri Bob ve terapistleri Phil ile el ele verip çıkmaya çalışıyorlar düştükleri çukurdan. Meditasyon yapıyorlar, yeni teknikler geliştiriyorlar, birbirlerine içlerini döküyorlar, sonra dalaşıyorlar, küsüyorlar, barışıyorlar, Dave Mustaine ile yüzleşiyorlar, Dave Mustaine araba altında kalmış kedi yavrusu gibi ağlıyor vs... Tüm bu aşamaların sonunda bir de bakıyorlar ki ilk defa beraber ve ayık kafayla söz yazıp, beste yapmışlar. Ve ortaya "St. Anger" çıkmış. St. Anger çoğu dinleyiciye ve bana göre tatsız tuzsuz, diyet çikolata gibi bir albüm. Neyse, albümün söz ve beste bölümü tamamlandıktan sonra sıra geliyor okeye dördüncüyü aramaya. Sonraysa... Devamı DVD'de. **7/10**

St. Anger çoğu dinleyiciye göre tatsız tuzsuz, diyet çikolata gibi bir albüm

KARAR: Doğallığı yakalayabilmek için çok uğraştıklarını söyleseler de, ben izlerken arada sırada BBG izliyormuşum gibi hissetmedim değil. O kadar kusur kadı kızında da olur. Zaman akışını Lars'ın saç şeklindeki değişimlerden takip edebilirsiniz. Metallica hayranı olsun olmasın herkesin sıkılmadan, sakin sakin iki buçuk saat izleyebilecekleri bir yapım. DVD içeriğiyse zengin. **EA**


İyi anlaşıyorlar gibi görünseler de, araları hep kötü.

DVD'yi izledikten sonra St. Anger'ın neden kötü olduğunu anlayacaksınız.

BBG Evi'ni hatırlatıyor, değil mi?

Dikkat! James her an kameramana saldırabilir!

AH METALLICA VAH METALLICA!

"Metallica çok değişti yahu!" diyen siz misiniz?

Metallica hayranları, St. Anger albümlerinden sonra Metallica'ya bir kez daha darıldılar. Load, Reload derken bardağı taşıran son damla oldu St. Anger. Hayranların gönüllerini almak zor tabii, ama onlara buradan seslenmek istiyorum: Yazıktır, günahtır, hepsinin çoluğu çocuğu var, yaşlı başlı adamlar. Bir-iki albüm daha yapar bırakırlar zaten. İncitmeyelim, üzmeyelim. Bir fincan Nothing Else Matters'ın 40 yıllık hatırı vardır (Fade to Black'in 80 ile 90 yıl arasında değişir o zaman - FA).


Değişim kaçınılmaz değil mi sizce de...




Christian Bale film için 81 kilodan 54 kiloya düşmüş.

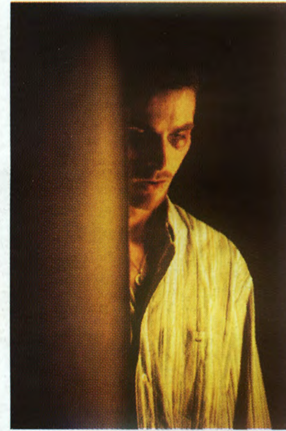
THE MACHINIST

UYKU, BİRAZ UYKU...

Avrupa'da The Machinist, bizdeyse -nedense- Makinist adıyla gösterime giren El Maquinista, İspanyol sinemasına "uzak" bir film. Gerilim/korku filmleri ve dizileriyle tanınan yönetmen Brad Anderson'un çektiği filmler arasında 2001 yapımı Session 9 dikkate değer. American Psycho ve Equilibrium'da baş rol oynayan Christian Bale ise The Machinist'te karşımıza bir fabrika işçisi olarak çıkıyor (Trevor Reznik). Konu pek yabancı değil: Bir yıldır hiç uyumayan ve bu yüzden hızla kilo kaybeden Reznik, yavaş yavaş akıl sağlığından şüphe etmeye ve birini öldürdüğünü düşünmeye başlar. Fabrikada garip biriyle tanışan Reznik'in hayatı bu olaydan sonra daha da kötüye gider. İşin ilginciyse, Reznik'in fabrikada çalıştığını söylediği bu adamı Reznik'ten başka kimsenin tanımıyor olması. Konuyu okuduktan sonra kafanızda bir "son" belirmiştir mutlaka. Tahmininizin büyük ihtimalle doğru olduğunu söyleyebilirim. Film başından sonuna kadar mükemmel görselliğiyle ve belirsiz senaryosuyla sizi sürüklüyor. Reznik'in ruh hali, her şeyiyle çok iyi yansıtılmış. Bu da filmi izlerken sizi de Reznik'le birlikte çelişkide bırakıyor. Dediğim gibi, filmin görselliğinde ve sunumunda bir eksiklik yok, ama senaryoda var. "İsmini vermek istemediğim" birkaç filmden fazlaca esinlenilmiş. Eğer burada bu filmlerin isimlerini verirsem, The Machinist'in sonunu yazmış olurum. Hitchcock filmlerini seviyorsanız izlenebilir bir film The Machinist (Hitchcock havası birçok sahnede seziliyor). Ama hayal kırıklığını da hesaba katın derim. FA



YÖNETMEN
Brad Anderson
OYUNCULAR
Christian Bale, Jennifer Jason Leigh, Aitana Sánchez-Gijón, John Sharian, Michael Ironside, Larry Gilliard Jr.





DİKKAT GÜLEBİLİRSİNİZ!

Büyük ihtimalle de güleceksiniz...

Sağda solda ne söylendiğine siz kulak asmayın, bu çocuklarda iş var. Şahan Gökbakar'dan ve ekibi Yıkanmak İstemeyen Çocuklar'dan bahsediyorum tabii ki. Yıllardır TV ekranlarından kaçışan insanlar olarak bizi Cumartesi gecesi aptal kutularımıza hapsetmeyi başardı. Gülmekten kendimizi kaybettiren skeçleri ve komik tiplemeleriyle "Dikkat Şahan Çıkabilir"i mutlaka izleyin. TV8'de, Cumartesi, 23:30'da... Aman dikkat! SA



ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

Soundtrack



Burada filmden de bahsetmek isterdim, ama sizi rahatsız etme sebebim soundtrack. İzlediğim en iyi film Eternal Sunshine of the Spotless Mind olabilir. Bu film hakkında sizinle tartışabilirim, kavga edebilirim, aramız bozulabilir, sayfamı alıp giderim. Sadece soundtrack'lerden bahsetmek istiyorum bu yüzden. Filme mükemmel bir şekilde uyum sağlayan müzikler, film olmadan "eksikler" kaçınılmaz olarak. Ama bu haliyle de mükemmele yakınlar. Filmin sonunda çalan Everybody's Gotta Learn Sometimes cover'ı, ana müzik, Spotless Mind, dinlenmesi gereken müzikler arasında. Filmi izlediyseniz, bu albümü kesinlikle almalısınız. İzlemediyseniz de... Bu albümü kesinlikle almalısınız. FA



MACHINAE SUPREMACY

Deux Ex Machinae



İsveçli bu grubu daha önce duymadıysanız şaşırmayın. Biz de daha yeni keşfettik. 2000 yılının yazında kurulmuş olan grubun şimdiye kadar tek bir albümleri çıkmış: Deux Ex Machinae. Ve sadece Internet üzerinden satılıyor albümleri. MS'nin özelliği ne peki? Oyun manyağı olmaları ve bunu da müziklerine yansıtmaları. Elektronik ve metal müziği 8 bit oyunlar zamanından kalma efektlerle mükemmel bir şekilde harmanlıyorlar. Jets'n'Guns gibi oyunların başarılı müziklerine imza atmışlar. Solistleri biraz yontulmalı bizce, ama müzikleri gerçekten çok iyi. Müziklerinin çoğunu indirebildiğiniz www.machinaesupremacy.com sitesini ziyaret etmenizi öneririz. SA



GORILLAZ

Demon Days



2D, Murdoc, Noodle, Russel... Bu dörtlü, üç yıl önce çıkarttıkları "Clint Eastwood" albümüyle gönlümü çalmıştı. Ama beni esas mest eden tuhaf, animemsi tarzıyla Clint Eastwood'un video klibiydi. Albümün diğer şarkıları ise açıkçası benim zevkimden biraz uzak, fazlaca deneyseldi. Ama yeni çalışmaları çok hoşuma gitti. Feel Good Inc adlı single'larına hazırladıkları kliple yine müzik kanallarını sarsan grubun yeni albümü Demon Days tarafından çok daha fazla beğenildi. Dirty Harry, Last Living Souls ve Feel Good Inc, albümden akılda kalan çok iyi parçalar. Pek boş çalışması da yok bu kez Gorillaz'ın. Tuhaf müzik tarzları, çok hoş klipleri ve ilginç elemanlarıyla Gorillaz'ı ya sever ya da nefret edersiniz. SA

San Andreas da neymiş!

... İTİRAF EDİN, SAN ANDREAS'I SEVMİYORSUNUZ AMA BUNU KENDİNİZE BİLE SÖYLEMEKTEN ÇEKİNİYORSUNUZ. AMA YALNIZ DEĞİLSİNİZ!

Fikir birliği bazen tehlikelidir, çünkü muhalefet olmadan, yaratıcılığın yok olması kaçınılmazdır. "Kusursuz" dediğiniz oyunların kusursuzluklarını kaç defa tartıştınız? San Andreas'a "kötü" demeye kaçınız cesaret etti? İyi olan şeylere "kötü" demekten bahsetmiyoruz tabii ki. Ama bir şeyin evrende "mükemmel" olarak kabul edilmiş olması, sizin, kendi doğrularınız çerçevesinde gezegendeki diğer insanların birer moron olduğunu düşünmeyeceğiniz anlamına gelmez. Bu yüzden, bazı okurlarımıza, çoğunluğun "mükemmel" olarak nitelendirdiği PS2 oyunları hakkındaki görüşlerini açıklaması için izin verdik. Bu arada, PES için birini bulamadık! Kime "PES" dediysek, "Aa, gel bi' PES atalım" dedi!



Online



Tipini, hareketlerini görmediğin, ne dediğini duymadığın insanlarla oyun oynamanın neresi zevkli? Bunun neresi "gelecek"? Hiç bir arkadaşımızla yan yana oynarken eğlendiğimiz kadar eğlenebilir miyiz Online'da? Yenilince kafasına vurabilmek, sinirlenip gitmek ya da yenince "Nasıl yendim hehe!" diye dalga geçmek... Bunların olmadığı yerde işimiz ne? ■ **Yaşar Tek**





Grand Theft Auto: San Andreas

Herkesin söylediği bir şey var: "100 saatten fazla sürüyor, ama yine de her şeyi göremiyorsun!". Heyecanlı heyecanlı konuşuyor millet. Tabii o kadar tutar! Bir görevin alt görevlere ayrıldığını fark etmek, nereye doğru gitmen gerektiğini çözmek, gittiğin yerdeki demoları seyretmek, uzun bir süre o görevle uğraşmak ve bunu bütün görevlere uygulayınca... Evet, ÇOK fazla zaman harcıyorsunuz. Oyundaki gangster teması ise sıkıcı olabiliyor. Boyz 'N' The Hood filmini izlemiş olanlar, oyundaki klişe senaryonun ve diyalogların bu filmden esinlenilerek (hatta çalınarak) yazıldığını biliyor olmalılar. Sokak yarışlarıysa monoton. Trafik lambalarına çarpan rakiplerin hızlarının düşmemeleri açıkça bir hile. Gizlilik görevleri mi? Çok sıradan. Aksiyon sahneleri mi? Berbat! Ne kadar eğlendiğinizi ve arabanıza yeni bir parça alma umuduyla oyuna ne kadar sabrettiğinizi, bunun sonunda elde ettiğiniz şok edici puanı hesaplayın. Tabii ki eğlenceli kısımlar var oyunda, ama OG Loc, Catalina, beyin fokurdatan randevular ve çıldırtan uzaktan kumanda görevleri de var. Evet, 100 saatten fazla! Bu kadar süreyi bunları yaparak geçiriyorsunuz. Neden bu zamanı beş adet daha sağlam, daha nitelikli ve daha eğlenceli oyunlar oynamakla geçirmiyorsunuz? ■ **Sinan Yeşilırmak**





TimeSplitters

Konu TimeSplitters olduğunda, insanların neden bu denli heyecanlandığını anlayamıyorum. Şimdiye kadar yapılmış en sevimli, en "kendi halinde" oyunlardan biri olabilir TimeSplitters. Ama bir FPS oynuyorsanız daha güçlü bir karakter olmanız gerekmiyor mu? TimeSplitters'ta ise kendinizi bir kedi yavrusu gibi hissediyorsunuz. Etrafta koşmuyor, resmen hoplayıp zıplıyorsunuz. Silahı adam gibi kavramıyorsunuz bile, iki parmağınızın arasında sıkışıyor. Bu yüzden de silah at kafası gibi sıçrayıp duruyor. Bir de saçma sapan nişan alma sistemi var ki, hiç sormayın!

Bunların dışında, karakter dizaynları... Biraz daha gerçekçi olamaz mıydı? Çizgi-filmden çıkmış karakterler, size ne kadar adam gibi bir FPS oynadığınız hissini verebilir ki? Nerede yere sert basmak, küfür etmek, silaha yapışmak... ■ **Ali Can**



Gran Turismo

GT3 sıkıcı bir oyun! Nedeni de şu: Bir Porche Carrera GT'ye 230.000$'dan fazla para veriyorsanız, onun her şeyiyle diğer arabalardan farklı olmasını istersiniz. 230.000$'lık bir arabayı Nissan Micra'dan veya "gerçek" hayattan ayıran bazı şeyler olmalı, değil mi? Ama yok! Hayal gücü? Yok! Eğer gerçekten istediğiniz bu olsaydı (sıradan bir araba) evde oturup PS2 oynamıyor olurdunuz. Eğlenelim diye oyun oynuyoruz, bir Porsche Carrera GT'ye 230.000$ para verdikten sonra ondan daha hızlı gitmesini, virajları daha kolay almasını beklememiz çok mu anormal?

Bu yüzden Burnout 3: Takedown'ı "icat" ettiler ya zaten. Hızı hissetmek istiyorsanız, gerçek hayatta hiçbir zaman çıkamayacağınız hızlara çıkmak istiyorsanız, Takedown oynayın. Diğer taraftaysa, büyük ihtimalle hiçbir zaman sahip olamayacağınız bir arabanın "gerçekçi" sürüş derslerini çekmek zorunda olduğunuz Gran Turismo var. Seçim sizin. ■ **Emir Ay**



Medal of Honor: Rising Sun

Pearl Harbor ile etkileyici bir açılış yapılan oyunda, yağmur ormanlarına (ehm, tamam, yapraklı koridorlar) ulaştığınızda hayal kırıklığına uğramamanız imkansız. Ardından hikaye yapmacık bir şekilde anlatılmaya başlandığındaysa, oyun bitiyor! En azından benim için...
Hepimiz Japon askerlerinin soğukkanlı ve "öldürme" konusunda acımasız olduklarını biliyoruz. Peki, bu küçük adamlara defalarca ateş etmenize rağmen hayatta kalmaları ve hala sizi öldürmeye çalışmaları ne kadar normal? Açın Terminator'ı, izleyin. Arada fark var mı? Hiç sanmıyorum. Frontline'la karşılaştırıldığında Rising Sun tam bir stand-up! ■ **Murat Kazan**



Eyetoy

Açıkçası EyeToy aldığımdan beri, kendimi Sony tarafından kandırılmış gibi hissediyorum. O ufak Web-kamerasının çekiciliğine karşı koyamamış, reklamlarından etkilenerek almıştım EyeToy'u. En başlarda harika olduğunu düşünüyordum. Ta ki ev tıka basa doluyken EyeToy oynayana kadar. Aslında Ninjaları tekmelemek çok eğlenceliydi, ama etrafıma baktığımda ne kadar da aptal gözüktüğümü anlamam zor olmadı. Daha sonra kendi kendime karar verdim, EyeToy'u sadece tek başımayken oynayacaktım. Kimseye "TV başında maymunluk yapıyor!" dedirtmem. Siz dedirtir miydiniz? ■ **Selim Tulgar**

Final Fantasy

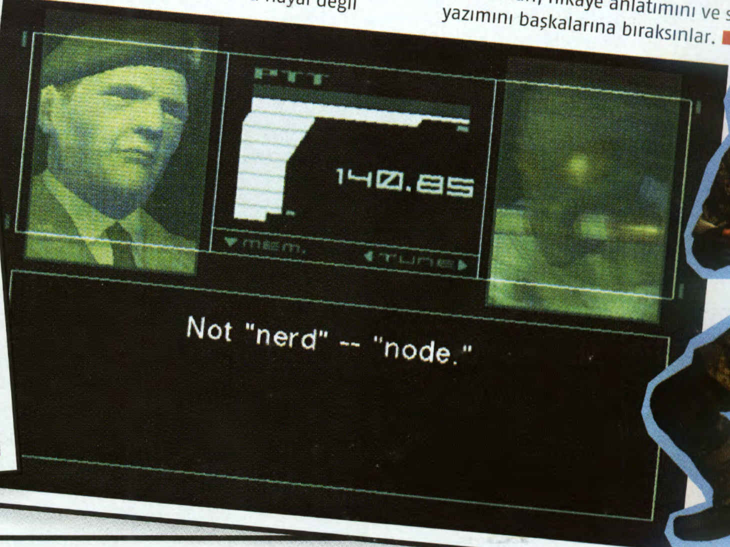
Açık olmak gerekirse, Final Fantasy ile ilgili en iyi şey para harcamadan bir şeyi tekrar edebilmemiz (iyi mi?). İlk olarak, bir Japon anime filminin 15 dakikasını izleyin, sonra en aptal arkadaşınızla satranç oynayın (taşların yarısı eksik halde, fark etmez). Şimdi yukarıdaki iki işi 80 saatten fazla devamlı tekrarlayın. Bu sayede accuracy (sabır) özelliğinizi geliştirebilirsiniz. En sıkıcı kısmı da bu olsa gerek. Experience (deneyim) içinse, yanınıza; uzun boylu, sinir bozucu sesiyle aklından geçen her şeyi söyleyen (CD lazım mı abi CD, abi CD?) ve oyununuza karışan bir arkadaş bulun. Veya sadece Final Fantasy oynayın.
Final Fantasy, ancak hikaye anlatımı, oyunlar ve hayat konusunda hiçbir deneyimi olmayan birini etkileyebilecek bir oyun. Acı ama gerçek! ■ **Kemal Akarsu**





Metal Gear Solid

Saatte 300 km/s hızla giden bir araçta olduğunuzu, frene her basmak istediğinizde birinin size engel olup "Bir saniye açıklayabilirim!" dediğini ve kapıyı açıp aşağı atlamak istediğinizde de aynı kişinin sizi içeriye çektiğini hayal edin. Bu hayal değil aslına bakarsanız. Araba MGS, hakkında ileri-geri konuştuğumuz kişi de yapımcılar. Neredeyse oyundan daha fazla zamanınızı alan ara konuşmaları mı anlatayım, uzayıp giderek vaaz halini alan CODEC'leri mi? MGS'nin yapımcıları, hikaye anlatımını ve senaryo yazımını başkalarına bıraksınlar. ■ **Salih Akgül**





DOKUZ...

SADECE OYUNLARDA GÖREBİLECEĞİNİZ MESLEKLER



01 NANOTEKNOLOJİ DESTEKLİ SÜPER ASKER

Kan dolaşımınıza milyonlarca atomik boyutta nanobotun zerkedilmesi, göründüğünden üç kat daha acı verici olabilir. Peki avantajları neler? Karanlıkta görebileceksiniz, yaralarınız saniyeler içerisinde kendiliğinden iyileşecek, USB portuna dilinizi sokarak her bilgisayara pattanak giriş yapabileceksiniz, etrafınızda daima bir güç kalkanı olacak. Dezavantajları da yok değil: Tüm savaşlara tek başınıza girmeniz gerek. Hmm, bir de nanobotların pilini değiştirmek tam bir dert!

02 MACERA ARAYAN ARKEOLOG

Neden arkeolog olunur? Tarihe meraklısınızdır ve tarihi gerçekleri öğrenmek için üniversiteyi bitirdikten sonra kazmaya başlarsınız. E peki elinize kırbaç alıp suratınıza makineli tüfek tutan adamlara diklenmek niye? Oyunlardaki arkeologlar genellikle kafayı sıyırmış tiplerdir sonuçta. Oradan oraya hoplayıp zıplamalarından belli değil mi zaten? Aranan niteliklerden bazıları: Büyük göğüslü olmak, silah uzmanı olmak, ölümcül tuzaklardan kolayca kurtulabilmek ve de illa ki tapınak şövalyeleri ile Nazilere uyuz olmak...

03 KİRALIK "GİZLİ VE SERİ" KATİL

Gerçek hayattaki kiralık katillerin, tetikçilerin iş yapma biçimi hakkında çok da bir fikrimiz yok. Ancak oyunlardakilerin oldukça tuhaf olduğunu söyleyebiliriz. Bir kere hiç de para kazanmak için iş bekleyen tipler değiller. Gizli ajanlar gibi örgüt için çalışanları çoğunlukta. Bir kişiyi öldürmek için sinsice, ses çıkarmadan bir binaya sızmaya çalışıp binadaki herkesi katledenlere ne demeli? Son zamanlarda dazlak, pahalı takım elbiseyle gezen, barkod dövmeli olanları moda bunların. Bu özellikleri karşılıyorsanız bizimle temasa geçin.

04 SEÇİLMİŞ KİŞİ

Yoo, kimse size bu mesleği öğretemez. Seçilmiş kişi olunmaz, doğulur yani. Gaipten sesler duyuyorsanız, özel bir görev için (galaksiyi kurtarmak vb.) yaratıldığınıza şizofrenlik derecesinde inanıyorsanız tek bir eksiğiniz var. Sizi seçecek birini bulmak! Yoksa nasıl seçilmiş kişi olabilirsiniz? Mesela Morpheus olmasa, kim seçecekti de Neo seçilmiş kişi olacaktı? (Aslında bu yazı seni uyandırmak içindi. Sen seçilmiş kişisin! Şimdi görevini öğrenmiş oldun. Eğer seçilmiş kişi değilsen görevin ne olduğunu anlayamayacaksın)

05 YAPAY ZEKALI FİGÜRAN OYUNCU

NPC adı verilen bu oyun emekçileri çok da mantıklı hareket etmek zorunda değiller henüz (en azından teknoloji iyice gelişene kadar). Oyunun asıl kahramanından emir alana kadar öyle sap sap beklerler, bazen aldıkları emirleri uygularken bilimum nesnelere takılıp kalırlar ve sizi çileden çıkarmak için ellerinden gelen embesilliği gösterebilirler rahatlıkla. Kendileriyle uzlaşmaya çalışsanız da bu bir şeye yaramaz.

06 SIRADAN ASKER

Baraka'larda seri üretilen bu tipler yığınlar eşliğinde meydanlarda toplanıp "Attack" emriyle karınca sürüsü gibi saldırıya geçerler. Tank tarafından "böcürt", "bücört", "björk" sesleri eşliğinde ezilenleri mevcuttur. Pek rağbet gören bir meslek olmayıp kariyer yapmaya da elverişli değildir. SSK+Yol+Yemek dışında bir avantajı yoktur.

07 BIKKIN POLİS

Bir seride rol alıyorsa serinin her oyununda ailesinin bir üyesini kaybedip bunalıma girmelidir ve intikam ateşiyle de yanıp tutuşmalıdır aynı zamanda (ve bu bir çelişki değil midir?). Ha, bir de tüm polis teşkilatı, şehir halkı, mezardaki ölüler, bilimum hayvanlar, bitkiler ve taşıtlar tarafından görüldüğü yerde saldırıya uğramak gibi kötü bir yazgıya sahiptir. Kısacası, Cehennem Silahı'ndan fırlamış Mel Gibson'ın "tek kişilik ordu" versiyonu işte.

08 ŞÜPHE UYANDIRACAK DERECEDE GÜZEL ERKEK

Metroseksüel kavramını fazlasıyla zorlayan, genellikle çekik gözlü; pastel renklerde, dağınık, pırıl pırıl saçlara sahip ve üstelik beyaz, pürüzsüz tenli erkek oyun kişisi. Bu kişilerin gerçekten erkek olup olmadıkları konusu sürekli tartışılmıştır.

09 NOKTA YİYİCİ

En eski mesleklerden biri. "Yiyorum yiyorum kilo almıyorum" sözünün yaygınlaşmasına neden olan bu tüketim kültürüne son derece uyumlu meslekte çalışanlar, grev yapamayacak kadar meşgullerdir.

NOT: Yukarıdaki mesleklerden hiçbirini beğenmediyseniz; size hiç birşey yapmayacağınız, sadece yürüyeceğiniz (ve yüksek olasılıkla arasıra lavlara düşerek öleceğiniz) başka bir meslek öneriyoruz: Lemming olmaya ne dersiniz?!